2012'NİN HESABINI KESTİK: YILIN UNUTULMAZ OYUN ANLARI

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ocak 2013/01 I 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 63 I ISSN: 1307-8933

Hideo Kojima, kendinden intikamını alıyor!

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

PLANETSIDE 2 • BALDUR'S GATE • THE WALKING DEAD
HOTLINE MIAMI • 2013 TEKNOLOJİ TRENDLERİ

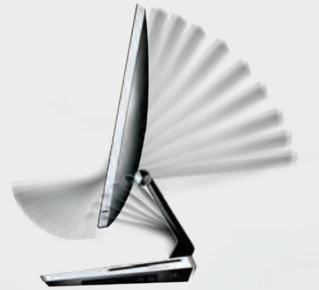
KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)
01
9 771307 893015

ASUS, Windows® 8 ürününü önerir.







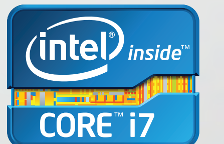


ASUS ET2300

10 Parmak Dokunmatik Ekranlı All-in-One PC

ET2300. BİR INTEL ESERİ.

Gücünü 3. Nesil Intel® Core™ i7 işlemcilerden alan, yüksek grafik performanslı ET2300, 10 parmak dokunmatik özelliğine sahip Full HD IPS ekranı ile eşsiz bir Windows® 8 deneyimi sunuyor. ASUS SonicMaster teknolojisi ile en üst seviyede ses performansı sunan ET2300 dahili hoparlöre ve özel bir subwoofer'a sahip. 180 derece katlanabilir tasarım ise kullanıcıya en iyi konforu sağlıyor.





Editörün Günlüğü

BİZE BİR TELAŞ GEREK!

Kendisine zarar vereceğini bile bile daima en konforlu yaşam koşullarına ulaşmaya çalışmak, insan denen tuhaf canlının en garip çelişkilerinden biri olabilir. Kulağa hoş bir kelime gibi geliyor belki ama bilmem fark ettiniz mi, bir konuda ne kadar konforluysanız o kadar pasif, o kadar hissiz hale gelirsiniz. Misal; araba kullanmaya başladığım o ilk günleri hatırlıyorum da, şıpır şıpır terleyerek, elim ayağıma dolaşarak otoyola çıkışım, direksiyonla kavga ederek yarım saatte park edişim (ama yine de kaldırımla araba arasında kalan o bir deve boyu boşluk) şimdi çok gerilerde kalmış. Tıpkı her kazasız yolculuğun sonunda içimde beliren büyük mutluluk gibi... Artık arabaya bindiğim anla gideceğim yere vardığım an arası genellikle kopuk. Yolu bitirince kafamın içinden beni tebrik eden iç ses susmuş. Halbuki seviyordum onu.

Oyungezer beşinci yaşına girdiği bu aylarda, o büyülü sesini giderek daha yakından duymaya başladığı konfor canavarına kulaklarını tıkadı ve dozu şimdilik düşük de olsa bir telaşla kendini yenilemeye karar verdi. Beş yıl, dile kolay... Bir şeyleri yeniden düşünmeye, baştan tasarlamaya ve doğru bildiklerimizi sorgulamaya başlamanın zamanıdır. Bizimle birlikte düşünmek isterseniz, buralardayız, bekleriz.

Serpil Ulutürk

Not: Sayfadaki Jedi Goyun çizimi, okurlarımızdan Hazal Hızır'a ait. Eline sağlık Hazal, şahane olmuş!

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

 oyungezer.com.tr

 facebook.com/oyungezer

 twitter.com/oyungezer



steamcommunity.com/groups/oyungezer

360drc

PC İNCELEME

KONSOL İNCELEME

LOG-IN

ORGANİZE SANAYİ





EKRAN DIŞI



DOSYA

Müzelik Oyun Konsolları ve Aksesuarları

Evin unutulmuş köşelerine bir bakın, bunlardan biri sizde de olabilir.

130



bakmadan geçmeyin







oyun indeksi

PIXEL



OGZ_DVD

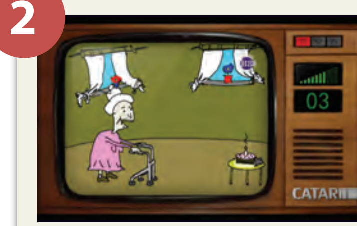
ÖZ HAKİKİ KARDEŞLER DVD

Cheering Works'te kazanma rehberi

Erkekler 800 metre rekoru 1:40:91 ile Kenyalı koşucu David Rudisha'nın elinde. Desteklediğiniz sporcunun kazanmasına yardım edebilecek misiniz?

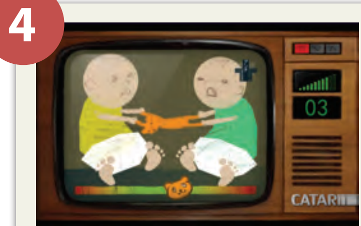
1

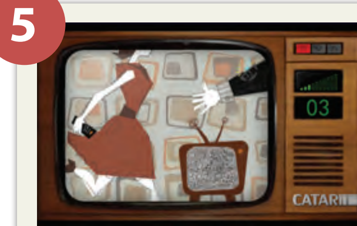
Yürü be kim tutar seni! Aslansın, kaplansın! Buraların en büyüğü o bir başka Oyungezer Oyungezer çok yaşa!

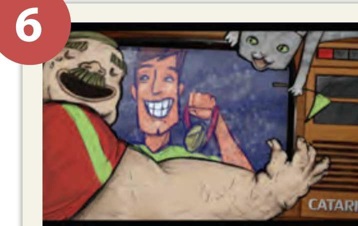
2

Yaşlılara yardımcı olarak kazandığınız sevap puanlarını, daha sonra kişisel menfaatleriniz için harcayabilirsiniz.

3

%70'e varan indirim var dediler geldim, ama iğne atsan yere düşmüyor ayol. Neyse ki indirime giden her yol mubah.

4

Çocuklarınız en sevdikleri oyuncağı paylaşamıyor mu? Ortadan ikiye bölün, kardeş kardeş oynasınlar.

5

Ver o kumandayı. Ver dedim! Hoop, şşt, kime diyorum! Maraş dondurmacısı numarası yapıyor, elimden kaçırıyor hâlâ.

6

Cheering Works, ekran başında tezahüratın işe yaradığı tek örnek olarak tarihe geçiyor sayın seyirciler!

Mindless

YEŞİLLER Mİ, KIRMIZILAR MI?

"Buralı değilsin, yanılıyor muyum? Senin yerinde olsam, bu rezil adayı ve rezil insanlarını hemen terk ederdim. Buranın halkı barbar. Yalnızca kendini dinliyor ve kendi fikirlerini diğer herkesinkinden üstün tutuyor. Karşı çıkan herkes, öldürmeye değer birer düşman olarak yaftalanıyor. Sana tavsiyem, çok geç olmadan, geldiğin yere geri dön."



Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

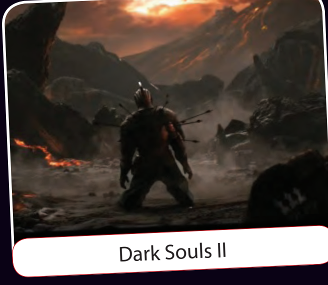
DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

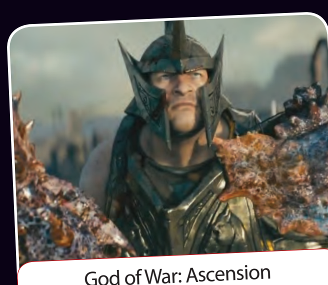
1- Giana Sisters: Twisted Dreams
2- Knytt Underground
3- Perspective
4- Street Fighter X Mega Man
5- Dawn of War: Codex

Bu videolar kaçmaz!



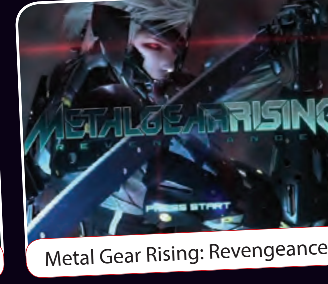
BioShock Infinite


Dark Souls II

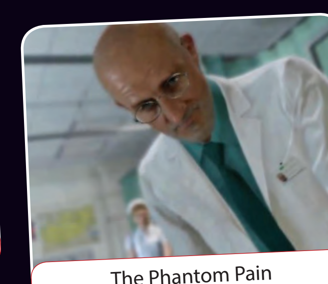

God of War: Ascension


The Last of Us


Mars: War Logs



Metal Gear Rising: Revengeance


The Phantom Pain


Tomb Raider



TÜRKİYE'NİN TEK
ROCK
RADYOSU
ROCK FM
94.5
WWW.ROCKFM.COM.TR

360drc





360drc / ön inceleme

Sadece buna güvenemezsiniz. . .
sf 10 >>



ALGIDA İÇİCİLİK

Ofiste, oyunların geleceğini konuşurken genelde şöyle bir çıkarım yaparız: Şu an telefonundan, tarayıcısından oyunla buluşmuş ve bu dünyayla yeni tanışmış insanlar, bir süre sonra daha farklı ve derin oyunların olduğunu da fark edecekler. Ne kadar eskimiş olursak olalım, oyun dünyası her ne kadar kendi alt sektörlerini ve kültürlerini yaratmış olursa olsun halen yeni bir endüstriyiz. Özellikle oyuncu nesli henüz kendini devir daim etmediğinden beğeni kriterleri, algılar ortak bir bilinç oluşturacak kadar oturmuş değil. Fakat bu sene Walking Dead: The Video Game ile ödüle boğulan Telltale Games, Hotline Miami'nin bir anda tüm dikkatleri üzerine çekmesi, herkesin Journey gibi bir oyundan bahsetmesi artık oyun gurmelerinin sayısının arttığına bir işaretti. Artık oyun geliştiricileri eskisinden çok daha yaratıcı olmak zorunda.

Biterken çalıyordu:
Stratovarius – Cold Winter Nights

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1 Call of Duty: Black Ops II	Activision
2 Far Cry 3	Ubisoft
3 Hitman Absolution	Square Enix
4 FIFA 13	EA Sports
5 Just Dance 4	Ubisoft
6 Need for Speed Most Wanted	EA
7 Assassin's Creed III	Ubisoft
8 Halo 4	Microsoft
9 LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros. Interactive
10 WWE '13	THQ

OFİS 2013

KAPATTIK ARKADAŞIM!

BÜYÜK DÜŞÜNENLERİN BÜYÜK STRATEJİSİ -NOYAN AKATLI

Europa Universalis 4

Milyonlarca kişiden oluşan dünya oyuncu camiası içinde azınlıkta kalan kitlenin ilgisini çeken oyun yazıları mı gelip beni buluyor, yoksa ben mi çoğunluğa göre daha farklı zevkleri, görüşleri olan bir oyuncuyum emin değilim fakat durum şöyle ki; "az ama öz" sayıdaki sadık oyuncu sayısını serinin yeni halkasıyla artırmak niyetinde olan bir oyun, yani Europa Universalis'in dördüncüsü hakkında edindiğim izlenimleri, topladığım bilgileri paylaşmak için "yüksek" huzurlarınızdayım sevgili tarih – strateji sever oyungezerler.

VENEDİK TACİRİ

"Sözcüklerin efendisi" Shakespeare'in meşhur bir eseri. "Soldan sağa kare bulmaca" dilini bir kenara koyup müstakbel oyunumuzla ilgisine hatta ilgilerine gelirsek; 1444 yılının sonlarında başlayıp 19. yüzyılın (1800'lerin) son bölümüne kadar sürecek imparatorluk maceramızda Shakespeare, Descartes, da Vinci, Kristof Kolomb gibi tarihe damgasını vurmuş önemli kişiliklerin "olay örgüsü" üzerinde güçlü etkileri görülebilecek. Örneğin; "Fransa'nın çok uzağında, Doğu Avrupa platolarında kendi buğdayıyla kavrulan bir derebeyliğin başındayım, bana ne yahu Descartes diye bir filozof çıkmış da, 'Düşünüyorum öyleyse varım' gibi tuhaf laflar etmişse, ben ekonomimi üst düzeylerde tutmaya bakarım" diyemeyeceğiz, dersek de düşünce akımlarının bir tür kelebek etkisi sonucu kaçınılmaz olarak ortaya çıkan asi grupları, iç isyanlar, Patrona Halillerle baş etmek zorunda kalma olasılığımız yüksek olacak. Ara başlığın ilk sözcüğü olan Venedik ile oyunumuzun bağlantısını ve karşılaştığım çarpıcı bir rastlantıyı ise şöyle aktarmak istiyorum: Bu ay büyük keyifle, ilgiyle okuduğum (Ekran Dışı'nda kısaca tanıtmaya çalıştığım) "Mayi Kıta Venedik" adlı gezi yazısı – deneme kitabındaki tarihi göndermelerin etkisinde kalarak "Europa Universalis 4, 1444'te başlıyormuş. Hmm, işte tam da "Akdeniz ticari egemenliğinin zirvelerindeki 'Dingin Cumhuriyet' Venedik ile başlamanın zamanı, yılı, dakikası olacak!" diye düşünmekteyken yapımcı şirketin Stüdyo Müdürü "meşhuurr" Johan Andersson'un 7 dakikalık oyun içi tanıtım filminde "11 Kasım 1444, Venedik ile başladım çünkü Venedik başlangıçta bayağı iyi bazı avantajlara sahip" açıklamasını duydum. Yeni bitirdiğim bir kitap ile yakın gelecekte çıkacak bir oyunun tarihin uzakça bir döneminde aynı mekânın cazibesinde, zenginliğinde buluşmaları bir hayli ilginç ve etkileyiciydi. Ara başlığın ikinci sözcüğüne geldiğimizde; -tacir bizim tekil olarak kullandığımız "tüccar"ın Arapça'daki tekil karşılığıdır bu arada- ticaret EU 4'te gene büyük önem taşımaya devam edecek. Tacirlerimiz (veya alıştığımız kullanımıyla "tüccarla-



"Edirne'den Ardahan'a uzanan bir imparatorluk kuracağız!" – son moda vaatler

Kuzeylerime kar mı yağmış, ne var?



> Star Trek'in hiç de fena görünmeyen oyunu 26 Nisan'da geliyormuş. > Dark Souls 2 için çalışmalar hız kazanmış; kale kuşatmaları ve at biniciliği olabilirmiş. > Mass Effect 4 2015'in >>





Bu pencerecik de din adamlarımıza görev vermek için açılmış.

rımız") ticari gemiler (yanına koruma olarak askeri filolar da ekliyoruz tabii, 15. yüzyıl Akdeniz'ine güvenilmez) aracılığıyla ulaştıkları ticaret merkezlerine dükkanlarını açarak yönettiğimiz hükümdara ve dolayısıyla devlete altın akışı sağlayarak ekonomizi ayakta tutmaya çalışacaklar. Örneğin ilk yıllarda Mısır – İskenderiye yakınlarında bir ticaret merkezine bir tüccar yerleştirip ok işaretleriye haritadaki seyr-ü seferini görebildiğimiz gemilerle baharat ihracat – ithalatı yaparak zenginleşeceğiz. Bu hattın tam ortalarında yer alan biraz irice bir kara parçası olan, stratejik konumu önemli Girit adasını Venedik'imize fetih yoluyla bağlarsak, İskenderiye ticaret merkezinden daha fazla gelir elde edebileceğiz.

BENİM DİNİM, SENİN DİNİN

Halkı Ortodoks mezhebine bağlı Girit'in Katolik Venedik'e karşı ayaklanma olasılığı yüksek olduğu için misyonerler göndererek çoğunluğu balıkçılık ve akıllı telefon bayiiliği (son üç sözcükte yazar okurun dikkatini ölçmektedir) ile geçinen ada halkını yönettiğimiz devletin inancına çeker ve huzur içinde yaşar gideriz. Tabii ki bir Paradox Interactive strateji oyununda kolay kolay bulamayacağımız bir olgudur huzur, zira etkileşimli ve hafiften "demir leblebi" lezzetinde bir tarih – coğrafya ansiklopedisini andıran oyun içi ara birimi, tıkladığımız her alt pencereden salkım salkım sarkan, öbek öbek büyüyen bilgiler, sayılar, oranlar, tarihler, bilgiler, istatistikler vd. ekrandan gözümüze doğru taştıkça; zaman makinesine binmiş, 1512'nin görece "dingin" Osmanlı "Sıtanbul"undan, 2012'nin kargaşa ve keşmekeşine yanlışlıkla gelmiş talihsiz insanın yaşadığı şok, afallama ve şaşkınlıkların çok benzerlerini hissederiz biz tarih ve strateji severler. Yapımcılar da bu hafif trajik durumun farkında; daha geniş kitleleri oyuna çekebilmek için yeni bir grafik motoru aracılığıyla 3 boyutlu harita, daha iyi grafikler, daha renkli bir Avrupa sunma niyetinde olduklarını belirtiyorlar. Malum, oyun dünyasındaki her yenilik – gelişme vaadi beraberinde belli endişeleri sıkıntıları getirir. "Önceki oyunlarımızın özünü, ruhunu yani karmaşık ama belirli bir dengeye oturmuş oyun mekaniklerini, bilgi ayrıntılarını koruyacak, bunların üzerine daha sade, basit bir arayüz ile daha ulaşılabilir, daha göze hoş gelen, daha katılımcı – paylaşımcı bir yapım ortaya çıkaracağız. İşimizin zor olduğunun farkındayız, ama sözlerimizi gerçekleştirecek zamana, donanıma, en mühimi deneyime ve teknik ekibe sahibiz" diyor "büyük stratejiler"in adamı Johan Andersson.

DEREBEYLİK ALMA, KOMŞU AL

Son oyunda yapay zekânın biraz fazla "barışçı" takıldığından, mesela 17–18. yüzyıllarda Osmanlı Devleti ile Avusturya'nın sadece bir kez savaşa girmesi gibi tarihi gerçeklerden uzaklaşma durumlarının sıkça yaşanmasından şikayet etmişti oyuncu topluluğu. Gelecek yılın üçüncü çeyreğinin sonlarına doğru çıkması beklenen oyunumuzda ise daha iyi bir yapay zekâ, daha gerçekçi tarihi olaylar, yönettiğimiz her devlet – beylik – krallık – sultanlığa özel durumlar, ayrı sorunlar, farklı mücadelelerle karşılaşacağız. Bu cümlenin yüklemini tekrarlamak durumundayım; 32 kişilik çok oyunculu mod'da geçen oyundan farklı olarak zor ve işlevsiz "randevu sistemi" yerine istediğimiz anda istediğimiz oyuna girebileceğimiz bir "hot join" sistemi aracılığı ile rakiplerimizle karşılaşacağız ayrıca oyuncu eşleştirme sistemi ve tekil sunucu (stand alone server) açma olanakları da bizi bekliyor olacak.

Samimi olarak belirteyim; uzunca bir süredir yakındığım "tarihi strateji kuraklığı" yüzünden Age of Empires III'ün gerçek zamanlı koşuşturmasına geri dönmüştüm, 360drc köşesinden gelen "Europa Universalis 4 yola çıkmış, limandan demir almış ne dersin?" haberine dünyanın dokuzuncu harikasının kokusunu hissetmiş gibi (o kadar da değil tabii ki) sevindim. 2013 yılının üçüncü çeyreği (muhtemelen eylül, belki ekim ayını bulur) Akdeniz'in tuzlu sularına, tarihi ticaret ağlarına, büyük keşiflere, kral tahtlarına, derebeylik kalelerine, sultan sofralarına giriş için iyi bir zaman olacak. Unutmadan; yönettiğimiz hükümdarın kişilik özellikleri, savaş yanlısı veya aksine diplomat kafalı olması gibi ayrıntıların oyuna, gelişmemize doğrudan etkileri olacağını, bunun yanında oyunun uzun ömürlülük – tekrar oynanabilirlik konularında iddialı olduğunu da ekleyeyim. Artık izninizle yeni oyun çıkana kadar Europa Universalis III'ü hatırlamaya gitmek üzere yüksek huzurlarınızdan ayrılıyorum, EU4 haritasında görüşmek üzere, stratejiyle kalın…

ŞCR / Paradox Interactive

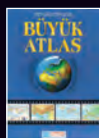
1990'ların ortalarında İsveç, Stockholm'de kurulan şirket aşağıda kısaca söz edeceğim "Büyük Strateji"lerin yayıncısı olarak tanınır, kendi bünyesinde yer alan Paradox Development Studio ise, oyun geliştirici – yapımcı firmadır.

Victoria (2003)
"Europa Universalis ve Hearts of Iron'ın yapımcılarından" etiketiyle piyasaya çıkan, "üzerinde güneş batmayan oyun" Victoria, özgün ve karmaşık yapısıyla eleştirmenlerce tam olarak anlaşılamamış ancak "büyük tarihi strateji"lerin sadık oyuncu kitlesi tarafından sahiplenilmişti.

Europa Universalis III (2007)
Daha derin, daha da ayrıntılı bir oyundu EU III ağabeylerine göre. Yeni Çağ'da (1453 – 1789) geçiyordu ve biraz ticaret, biraz ziyaret diplomasi derken sessiz sakin bir şekilde bağımlılık yaratıyordu. Uzunca aralıklarla çıkan ek paketleriyle daha da renklenmişti unutulmaz oyunumuz.

Cities In Motion (2011)
Finlandiyalı ve görece yeni bir stüdyo olan Colossal Order'ın yaptığı, P.I.'in yayınladığı bir yapım. Örümcek ağı inceliğinde ulaşım hatları, tren istasyonları, otobüs duraklarını titizlikle birbirine bağlamaya uğraştığımız, İstanbul hariç (neden acaba?) birçok şehrin trafik problemini çözdüğümüz bir şehir ulaşımı simülasyonu olarak biliriz kendisini.

Kimyamız tutuyor mu?


Renkli dünya haritası




Düşüncelerimizde gelişen imparatorluk




Muhteşem Süleyman'ı da ekleyelim





KISACA

Tür: Strateji
Yayıncı: Paradox Interactive
Çıkış Tarihi: 2013'ün 3. çeyreği
Platform: PC, Mac
Site: paradoxplaza.com/games/europa-universalis-iv





+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Hunharca eğlendik

Beşinci yaş günümüzü, yaklaşık olarak 200 kişinin katılımı ile birlikte The Game'de kutladık. Pastalar üflendi, danslar edildi, sohbetler gırla gitti... Kaçıranlardan biriyseniz üzülmeyin, beraber kutlayacağımız daha nice doğum günleri bizleri bekler...



Var mı öyle babayiğit?

Özellikle PlayStation oyunlarında Türkçe seslendirme olmasına iyice alıştık. Ancak yapılan son açıklama gerçekten ilgi çekici. Açıklamaya göre God of War: Ascension tamamen Türkçe Dublaj ve altyazı desteği ile gelecek. Tabii Kratos'a uygun bir ses bulabilirlerse...

Populous'u özleyenlere müjde!

Molyneux imzalı 1999 yapımı Populous'un yeniden yapımı olan Godus, Kickstarter hedefine ulaşmayı başardı. 450.000£ hedefiyle yola çıkan Molyneux, zor da olsa hedefe ulaşmanın mutluluğu ile yapım sürecini hızlandırdı. Çok yakında oyunun ilk prototipi bizlerle olacak.

Angry Birds: Domuzların Çilesi

Rovio'dan gelen açıklamaya göre Angry Birds filmi artık resmiyet kazanmış durumda. Despicable Me'nin yapımcısı John Cohen'e emanet edilen film 2016 yılında bizlerle olacak. Tarihe bakılırsa Angry Birds oyunlarının yakamızı bırakmaya pek niyeti yok anlaşılan.

Köprüden önceki son çıkış

Yakın geçmişte konsol alanlardansanız ve daha uzun süre sizi oyalayacağını düşünüyorsanız Cevat Yerli'nin size kötü bir haberi var. Crysis 3 için konsolların sınırlarını sonuna kadar kullandıklarını ve artık %1'lik bir kullanım alanı dahi kalmadığını belirtiyor Yerli. 2013, dostlarımızın son şakasını yapacağı yıl olacak anlaşılan.



Alacağın olsun BioWare

Ay ortasında BioWare kanadından Mass Effect 4'ün 2014 sonunda piyasada olacağı açıklaması gelmişti. Bu güzel haberle tam gönlümüz dümbelek olmuşken firmadan jet bir düzeltme geldi ve böyle bir açıklama yapılmadığı belirtildi. İki dakika sevinmeyelim aman...

Hepsi gitti ya la!

Önce Red Fergusson, sonrasında da Cliff Bleszinski... Epic Games'in kaybettiği kan normal bir insanı ölüme götürecek kadardı zaten ki son darbe de geldi ve firma başkanı Mike Capps emekliliğini açıkladı. E vurun kilidi gidin bari oldu olacak.

Bu son olsun...

Aralık ayı içerisinde Amerika'daki Sandy Hook ilkokulunda korkunç bir vahşet yaşandı ve silahlı saldırıda yirmisi çocuk 27 kişi hayatını kaybetti. Maalesef ki benzer her saldırıda olduğu gibi hedef okları yine oyunları gösterdi. Oyuncuların 21 Aralık günü online FPS'lerde 1 günlük ateşkes ilanı ise güzel bir çabadan öteye geçemedi ne yazık ki.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



OYUNLAR GRAMMY'YE DE EL ATTI



Yıllarca oyunlarda ruhumuza işleyen, içimizi sızlatan sayısız şarkıyla karşılaştık ancak hiçbirisi müziğin en önemli ödülü olan Grammy için yarışma şansına sahip olmamıştı. Geçtiğimiz Nisan ayında video oyun müziklerinin Grammy için aday olabileceğinin açıklanmasının üzerinden çok geçmeden oyun sektörü ilk Grammy adaylığını kazanmış oldu. 55. Grammy ödüllerinde en iyi görsel medya soundtrack'i kategorisinde Journey ve Austin Wintory rakiplerinin arasından adaylığı kaptı. The Dark Knight Rises (Hans Zimmer) ve Hugo (Howard Shore) gibi isimlerle yarışacak olan Austin Wintory, Journey'den önce flOw ve Flower'ın da müziklerini hazırlamıştı. Bu sene PlayStation 3'e özel olarak çıkan en dikkat çekici yapım olan Journey'nin bir de Grammy kapması, bağımsız yapımların aslında ne kadar özel olduklarını bir kez daha gösterecektir. Darısı diğer oyunların başına.

THQ "BURAYA KADAR" DEDİ



Uzun zamandır beklediğimiz ancak bir türlü konduramadığımız olay gerçekleşti ve maalesef THQ resmen iflasını açıkladı. Yıllardır bir ayağı çukurda yoluna devam eden firma, 2012'nin son günlerinde daha fazla dayanamadı ve tüm stüdyolarını satılığa çıkardı. Piyasa değeri olarak 60 milyon $ değer biçilen THQ'a ilk talip olansa Clearlake Capital Group oldu. Eğer ki 30 gün içerisinde bu teklifin üzerine çıkan kimse olmaz ise THQ onların olacak. Ancak şimdiden başta Ubisoft olmak üzere EA ve Activision'ın çalışmalara başladığı da kulaklara fısıldanmakta. CEO Jason Rubin'in yaptığı açıklamaya göre Metro: Last Light, Company of Heroes 2 ve South Park: The Stick of Truth gibi oyunların yapımına devam edileceğinin belirtilmesi ise bir nebze olsun yüreklere su serpmiş durumda. Umalım ki firma, eldeki oyunların kıymetini bilecek bir isme gider de bizler de THQ kataloğunda bulunan enfes oyunlara sonsuza kadar elveda demek zorunda kalmayız.

THE WAR Z BAŞTAN KAYBETTİ

The War Z, Aralık ayı itibariyle oyuncularla buluşmasını kutlayacaktı ki yaşanan olaylar silsilesi durumu biraz nahoş hale getirdi. Dijital oyun platformu Steam'de satışa sunulan oyunun eklenmesi ile kaldırılması bir oldu. Bu ilginç olayın nedeniyse oyunun sayfasında bulunan bilgilerin gerçeği yansıtmamasıydı. Oyuncular, yazan bilgilerde oyunun henüz beta aşamasında olduğunun, tüm özelliklerin kullanılabilir olmadığının, özel sunucuların yer almadığının ve kullanılabilir yeteneklerin bulunmadığının belirtilmeyerek insanların kandırıldığını öne sürdüler. Dahası, bilgilerde yer alan, "Her harita 100 ila 400 kilometre kare büyüklüğündedir" ifadesinin komple yalan olduğu ve şu an için oyunda 72 kilometre kare büyüklüğünde sadece bir haritanın yer aldığı da ortaya çıktı. Yaşananların ardından oyunculardan özür dileyen yapımcı firma Hammerpoint Interactive, konuyu tatlıya bağlamak adına hemen bir güncelleme yayınlandı. Ancak bu güncelleme, suları sakinleştirmek yerine dalgaları iyice çılgına çevirdi. Çünkü güncelleme sonrası respawn süreleri 4 saate kadar çıktı ve firma bu durumdan etkilenmemek için ekstra ücret ödenmesi gerektiğini belirtti. Oyuncuların kazan kaldırmasına ramak kalmıştı ki olaya Valve el attı ve The War Z'yi Steam'den çekerek ortalığı sakinleştirdi. Yapımcı firmanın oyunun "daha oturaklı bir sürümünü" hazırlayana kadar bekleyeceklerini belirten Valve, oyunu satın almış kullanıcıların da mağdur olmamaları adına kendileriyle iletişime geçmelerini istedi. Ancak oyunun Metacritic kullanıcı puanının 1.1 (100 üzerinden) olduğuna bakılırsa oyuncuların durumu kolayca kabullenmeyeceklerini söyleyebiliriz.



of Middle-earth bedavaymış. > PS3 Avrupa'da 30 milyon satışa ulaşmış. > Bu aralar Xbox Live'ı ve PSN'i kurcalayın Metal Gear Rising demosu düşmüş olabilir. > Hayvani bir Xbox Marketplace >>

MONKEY ISLAND İÇİN HÂLÂ UMUT VAR



360drc sayfalarının verdiği yetkiye dayanarak şunu rahatlıkla söyleyebiliriz ki (çoğul eki diğer yazarları da cebren ve hile ile dâhil etmek amacıyla kullanılmıştır) Monkey Island serisi gelmiş geçmiş en iyi oyun serisidir. Bu gerçeği ortaya koyduktan sonra haberimize devam edebiliriz. Halihazırda The Cave üzerinde çalışmakta olan Ron Gilbert, göz bebeği Monkey Island'ın haklarını geri almak istediğini söyledi. Disney'in LucasFilm'i satın alması nedeniyle kaşla göz arasında Monkey Island'ın da sahibi olması sonrası Ron Gilbert, Disney ile görüşüp bir anlaşma sağlamayı amaçladığını belirtti. "Monkey Island'ın haklarını geri almak ve kafamdaki gibi bir oyun yapmak istiyorum," diyen Gilbert tüm sevenlerini de heyecana sürükledi. Eğer istediği sonucu elde edebilirse yeni oyunu Tim Schafer ile birlikte ve Double Fine Studios etiketiyle çıkarabileceğini de sözlerine ekleyen Gilbert, ağzından damlattığı bal ile üç kişilik bir ailenin iki aylık ihtiyacını karşılayabileceğini göstermiş oldu. Telltale Games'in küllerinden dirilttiği bu efsanevi serinin Gilbert'ın ellerinde yeniden zirveye oturmasını yürekten istiyoruz (tüm Oyungezer yazarları olarak, evet).

JAPONYA - ÇİN ARASI MESAFE 6 YIL

Buralarda bir yerde Xbox 360'ın Türkiye'ye resmi olarak geçtiğimiz ay giriş yapması ile ilgili ufak bir taş atmıştık. Bu durum size komik gelebilir ancak bizden çok daha kötü durumda olanlar olduğu da bir gerçek. Örneğin Çin, PlayStation 3'e yakın bir gelecekte kavuşabilecek ancak. 2000 yılından bu yana gençlerin gelişimini olumsuz etkilediği için oyun konsolları yasaklı durumda Çin'de. Konsolların resmi olarak giriş yapamaması, elbette ki bu ürünlerin satışına engel olmadı ve Çin'de müthiş bir korsan piyasasının oluşmasına neden oldu. Ne Xbox 360, ne Wii ne de PlayStation 3'ün satışının yapıldığı Çin'de durumun yavaş yavaş değiştiğini görmek sevindirici. İlk olarak Aralık ayında Nintendo 3DS XL'ın piyasaya sürülmesiyle başlayacak olan süreç, daha sonrasında ise PlayStation 3'ün çıkışı ile devam edecek. Kötüyü örnek göstermek olmaz ama yine de halimize şükretmeli mi ne yapmalı tam olarak bilemedik açıkçası…



BANKALAR OUT, OYUNLAR IN

Hırsızların son dönem merakları video oyun sektörü oldu. Yakın gelecekte müthiş dehaların organize ettiği suç filmlerinde oyun hırsızlıkları konu olursa hiç şaşırmayın. Geçtiğimiz ay yaşanan iki hırsızlık olayı, bu işte güzel para olduğunu gösteriyor. İlk olarak Hollanda, Belçika ve Lüksemburg'daki oyun dükkânlarına Assassin's Creed III'ün PC versiyonlarını taşıyan bir kamyon kimliği belirsiz hırsızlarca çalındı. Yaşanan olay, Ubisoft tarafından kontrol altına alınmaya çalışılsa da özel üretim olan "Join or Die" versiyonlarının tekrar üretilemeyeceğinin açıklanması ön sipariş verenlerin canını sıktı haliyle. Sonrasında ise daha büyük çaplı bir olay yaşandı. Soygun için o sırada yaşanan fırtına anını fırsat bilen hırsızlar, Seattle Air Cargo'ya ait iki kamyonu çaldılar. Kamyonların içerisindeyse yaklaşık değeri 2 milyon $ olan 7000 adet Wii U bulunuyordu. Olaya şahitlik eden polis memurlarının durumu, "Filmlerden bir sahne gibiydi" şeklinde açıklaması da baştaki görümüzü destekler nitelikte. Kimilerine torrent yetmiyor demek ki azizim...



2012 SPIKE VIDEO OYUN ÖDÜLLERİ

Biz dâhil oyun sektöründe ettiği kelâm dikkate alınan herkes yılın oyunlarını seçiyor bu aralar. Ancak nasıl ki Oyungezer ödülleri oyun sektörünün Golden Globe'uysa (ehe!) Spike için de Oscar'ı demek yanlış olmaz. Hal böyle olunca 2012 Spike Video Oyun Ödülleri'nin kazananlarını açıklamadan olmaz. İşte kazananlar:

En İyi Oyun: The Walking Dead The Game
En İyi Stüdyo: Telltale Games
En İyi PS3 Oyunu: Journey
En İyi Xbox 360 Oyunu: Halo 4
En İyi Wii / Wii-U Oyunu: New Super Mario Bros. U
En İyi PC Oyunu: XCOM: Enemy Unknown
En İyi Shooter Oyunu: Borderlands 2
En İyi Aksiyon / Macera Oyunu: Dishonored
En İyi Rol Yapma Oyunu: Mass Effect 3
En İyi Multiplayer: Borderlands 2
En İyi Bireysel Spor Oyunu: SSX
En İyi Takım Spor Oyunu: NBA 2K13
En İyi Yarış Oyunu: Need for Speed Most Wanted
En İyi Oyun Şarkısı: Cities – Beck (Sound Shapes)
En İyi Oyun Albümü: Journey
En İyi Grafik: Halo 4
En İyi Bağımsız Oyun: Journey
En İyi Dövüş Oyunu: Persona 4 Arena
En İyi Mobil Oyun: Sound Shapes
En İyi Kadın Oyun Karakteri: Melissa Hutchison - Clementine (The Walking Dead The Game)
En İyi Erkek Oyun Karakteri: Dameon Clarke - Handsome Jack (Borderlands 2)
En iyi Uyarlama: The Walking Dead The Game
En İyi İndirilebilir İçerik: Dawnguard - The Elder Scrolls V: Skyrim
En İyi İndirilebilir Oyun: The Walking Dead The Game
En İyi Sosyal Oyun: You Don't Know Jack
En Çok Beklenen Oyun: Grand Theft Auto V
En İyi Oyun Karakteri: Clap Trap (Borderlands 2)

ÇARŞIDAN ALDIM BLACK OPS, EVE GELDİM MASS EFFECT

Geldik bu ayın şaşkoloz haberine. Kasım ayının en önemli oyunlarından olan Call of Duty: Black Ops II'yi kutulu satın alan bazı oyuncular ilginç bir sürprizle karşılaştı. Oyunu kurmak istediklerinde bir hata mesajı ile karşılaşan kullanıcılar, ikinci diskin Black Ops II'ye değil Mass Effect 2'ye ait olduğunu görünce şaşıp kaldılar. Bir Activision oyununun içerisinden nasıl olup da boğaz boğaza kavgalı olduğu EA'in oyunun çıktığını ise kimse çözemedi. Bu saçma durum sonrası mağduriyet yaşayan kişilere güzel haber ise BioWare'den geldi. Çöl bedevisi konumunda olan kişilerin Black Ops II diski ile beraber çekilmiş bir fotoğraflarını yollamaları durumunda Mass Effect Trilogy hediye edeceğini açıklayan BioWare, sıkıntılı bir durumdan nasıl kazanç sağlanabileceğine de güzel bir örnek göstermiş oldu. Bu duruma sebep olan şakacı arkadaşı da kutlamak lazım, bu sefer güldürdü köftehor...




ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

YAĞMURDA KALMIŞ YAVRU BİR KÖPEK…

…gibi savunmasız hissedersiniz bazen. Sinirleriniz o denli laçka olmuştur ki öfke dahi hissedemezsiniz. Parmaklarınızın gücü yavaş yavaş sönmeye başlar. İşte tam o noktada devam etme gücünüz ortadan kaybolmuştur; motivasyonunuz size uzaktan el sallamaktadır. Oyun sizi yenmiştir! Bu sayfalarda oyunların, bölümlerin, düşmanların zorluğundan muzdarip çok satır derledik… Üç saniyede yenilenen sağlık, beş saniyede bir gelen checkpoint, otomatik kayıt, kazanmanız için her şeyi yapan yapay zekâ; kısacası oyunları daha ulaşılabilir yapan şeyler ortaya çıkmadan önce oyunlar resmen oyuncuya tecavüz ediyordu. Bunu geçtiğimiz aylarda canımızı çıkaran Dark Souls'u oynarken bir kez daha hatırladık. Sonrasında da geçmiş zamandan aklımıza şu oyunlar düşüverdi…

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK (1987)



O yılların en popüler oyun türü olan platform türünü, rol yapma ve macera öğeleriyle besleyen Shigeru Miyamoto icadı The Legend of Zelda'nın direkt devamı olan Zelda II, olayı biraz karmaşıklaştırıyordu. Link artık tek bir düzlemden değil, aşağıdan ve yukarıdan gelen tüm saldırılara karşı hazırlıklı olmak zorundaydı. Kendisi de zıplayıp havadaki düşmanlara vurabiliyordu. Eh, hareket kabiliyetinin artması Link'i daha güçlü değil, düşmanları daha kalabalık yapıyordu. Evet, oyunda tecrübe puanlarını biriktirebiliyordunuz ama her darbe aldığınızda kan-ter içinde kazandığınız o deneyim puanları uçup gidiyordu. Bir de Death Mountain içinde yer alan Dark Maze vardı ki halen içinden çıkamayan oyuncular olduğu söylenir. Bugün bile bu denli karmaşık bir zindan az bulunur.

SUPER GHOULS'N GHOSTS (1991)



Eğer Ghosts'n Goblins oynarken kasıldıysanız, bir kere daha düşününün. Kral Arthur olarak prensesi kurtaracaksınız. Sıkıyorsa kurtarın. Mario ile takılırken en azından yanlış kalede olduğumuz, prensesin başka yerde olduğu söyleniyor ve oradan yolumuza devam edebiliyorduk. Bu oyunun sonuna geldiğinizde, en baştan oynamanız gerçeğiyle yüzleşiyordunuz. Ama oyunun sonuna gelmek mi? Şaka yapıyor olmalısınız… Oyunun ilk ekranını geçebilmek bile mucizeydi. Aşağıdan yukarıdan sürekli ve farklı hızlarda gelen düşmanların etrafından dolanmak için nefesinizi tutmalı ve mümkünse hiç bırakmadan aynı konsantrasyon ile oynamak zorundaydınız. Bir ritm tuttursanız bile sürekli değişen yer şekilleri yüzünden sürekli ölüyordunuz. Zırhınızı üç seviye kadar artırabiliyordunuz ama tek bir dokunuşla dağılıyordu…

MEGA MAN 9 (2008)



Çok sevdiğimiz Keiji Inafune'nin markası olan Mega Man hiçbir zaman kolay bir platform oyunu olmadı. Sürekli ve sayıları artan bir şekilde gelen düşmanlara bir yere kadar alışabiliyordunuz… Ama ekranın tepesinden durmadan ve rastgele düşen kapanlar ve toplar işin tadını kaçırıyordu. Eğer Muhammed Ali gibi refleksleriniz yoksa bölüm geçmeyi unutun. Bırakın adım atmayı, nefes dahi alamayacağınızı garanti ediyoruz. Şimdi lütfen oyunun tarihine bir kere daha bakın. Evet, şu an oyunu mobil cihazlarınız dahil hemen hemen tüm platformlarda rahatlıkla bulup oynayabilirsiniz ama Mega Man 9'un oyunların sapına kadar "hardcore" olduğu dönemlere bir saygı duruşu olduğunu unutmayın. Oyunu bitirebilmek zor değil, neredeyse imkânsız. Bir deneyin bakalım…

SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS (1986)



Biraz denedikten sonra "keşke hep kayıp olarak kalsalardı" diyebileceğiniz bu spin-off, sizi ağlatacak kadar zor. Tasarımcılar Shigeru Miyamoto ve Takashi Tezuka kafa kafaya vermişler ve "ne yapsak da oyuncuların akıl sağlığıyla oynasak" demişler resmen. Bir kere Lost Levels, orijinal oyundan iki kat daha hızlı oynanıyor. Düşmanlar bölümlere o kadar şeytani bir şekilde serpiştirilmiş ki ilk adımınızı atmanızdan itibaren durakladığınız ya da ritminizi kaybettiğiniz anda ölüyorsunuz. Sualtı bölümlerinde yaratıklar o kadar belirsiz hareket ediyorlar ki güveneceğiz tek şey refleksleriniz ama kimse de bu denli keskin refleksler olduğunu sanmıyoruz. Bu arada oyun Mario serisinden alışık olduğumuz üzere iki kişiyle oynanamıyor ve Mario ile Luigi'nin özellikleri birbirinden farklı…

CONTRA (1987)



Düşmanlarla dolu 10 seviye, tek dokunuşla ölen bir kahraman ve sadece üç hak… Contra'yı zor yapan şey ortalığın düşmanlarla dolu olması değil, aynı zamanda haritaların sürekli olarak şekil değiştirmesi (hatta altınızdan kayması), siz dursanız bile sürekli kayan ekran ve evet, düşmanların ateşli silah kullanıyor olması. Sürekli olarak ekranda hareket eden onlarca noktanın arasından sıyrılmak zorundasınız. Elbette bu kadar değil… Bölüm sonu canavarlarını yenebilmek neredeyse imkânsız. Deneme-yanılma yapabilmek için yeterli canınız ya da hakkınız kesinlikle yok. Kan, ter içinde geçtiğiniz bölümlerden sonra bölümün sonundaki boss'a yenilmek, depresyon sebebi… Contra'yı hatırladıkça şimdiki çoğu oyun şaka derecesinde kolay geliyor.

CASTLEVANIA (1986)



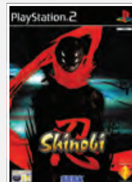
Serinin son oyunları Lords of Shadow dahi kimi bölümlerde ömrümüzü tüketiyordu (hele DLC'lerin zorluk seviyesi serinin ilk oyunlarını aratmıyordu). Castlevania su katılmamış bir platform oyunuydu ancak aynı zamanda ucuz ölümlerin kalesi haline helen bölümleri vardı. Eh, oyunun içinde korku edebiyatının bütün ucubeleri vardı ve tasarımcılar da ellerini kesinlikle korkak alıştırmamışlardı. Uçanı, kaçanı buradaydı ve sizin nerede durduğunuzla kesinlikle ilgilenmiyorlardı… Nasıl yani? Bir saniye içinde devrilen sütunların üzerinden kurtulmaya çalışırken tepenizde uçuşan yarasalara kırbacınızla vururken, diğer yandan bir sonraki sütuna zıplamaya çalışmak parmaklarınızın düğüm haline gelmesine sebep oluyordu.

IKARUGA (2001)



Önce arcade makinelerde ve Dreamcast'de, sonra GameCube'de ve son olarak da Xbox Live Arcade'de boy gösteren bu ruh hastalığı, gamepad'i (ya da arcade stick'i, neyle oynuyorsanız artık) tıpkı bir cerrahın neşteri kullandığı gibi milimetrik hareket ettirmenizi gerektiriyordu. Elbette düşman ateşinden dolayı havai fişeklerden yapılmış bir menemen gibi görünen ekranın içinde bunu yapabilmek belki de binlerce kez denemenizi gerektiriyordu. Hepimiz uçağımızı tepeden görüp kontrol ettiğimiz oyunların tadına bakmışızdır illa ki… Ancak hiçbiri Ikaruga kadar göz yormuyor ve acımasızca üzerimize gelmiyordu. Oyunda sıklıkla kendi kullandığınız uçağı kaybetmeniz olası; ekran kalabalık, biz ne yapalım?

SHINOBI (2002)



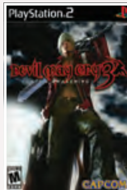
Eski bir platform serisinin PlayStation 2 versiyonu olan Shinobi'nin kahramanı Hotsuma ciddi bir hastalıktan muzdarip. Eğer bir süre düşman kesmezse yavaş yavaş ölmeye başlıyor. Hotsuma'nın kullandığı kılıç ruhlarla besleniyor ve onu ruhlardan mahrum bırakırsanız, Hotsuma'nın enerjisini emmeye başlıyor. Aman yani! Daha ne mi olsun? Oyunun boss savaşları hariç hiçbir bölümünde checkpoint bulunmuyor. Öldüğünüzde -ki bol bol ölüyorsunuz- bölüme en baştan başlamak durumundasınız. Hele bir de kesecek düşman bulamayıp ya da haritada kaybolup öldüğünüz zaman hayattan tiksiniyorsunuz resmen. Bize göre Shinobi keyiften ziyade, çile doldurup derviş olmaya yönelik bir simülasyon aracı… Ya da onun gibi bir şey işte…

F-ZERO GX (2002)



Bir zamanlar yapay zekâsı hile yapıyor diye eski Need for Speed oyunlarına kızardık ama GameCube'de F-Zero oynadıktan sonra tüm söylediklerimizi yutmuştuk. Bu oyunda yarıştığınız bir dolu rakip vardı ve muhtemelen her harita ve karakter için yazılmış ayrı scriptleri kullanıyorlardı. Rakiplerinizin amacı yarışmak değil, sanki sizin yarışı bitirememenizi sağlamak gibiydi. Birbirleriyle uğraşmayı bırakıp sizin pist dışına çıkmanızı sağlamak için her yöntemi deniyorlardı. Elbette F-Zero'nun futuristik bir yarış oyunu olduğunu ve pistlerin düz değil, boru şeklinde yapıldığını, eğer sürekli dümdüz giderseniz aşağı düştüğünüzü söylemeyi unutmayalım. Oynarken yanınızda bir kova bulundurmanız gerekiyordu…

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING (2005)



Oyun o kadar zordu ki Capcom bir sene sonra çıkardığı Special Edition sürümünde oyunun zorluğunu makul bir seviyeye çekmek zorunda kalmıştı. Sakın yanlış anlamayın, oyunun Special Edition sürümü özel bir versiyon değildi. İlk çıkan sürümde Japonya'da çıkan versiyonun Zor modu, Normal mod olarak uyarlanmıştı ve oyunculara kafayı yedirtmişti. Forumlarda yükselen seslere kayıtsız kalamayan Capcom zorluk seviyesini indirerek oyunu sadece bir sene sonra tekrar piyasaya sürmüştü. Belki Devil May Cry serisi hiçbir zaman kolay olmamıştı ama üçüncü oyunun blok kıran ve ölmek bilmeyen düşmanları, oyun deneyimini cehennem azabına döndürmüştü.

GLOBAL GAME JAM ÇILGINLIĞI YAYILIYOR





Uluslararası Oyun Geliştiricileri Derneği'ne Susan Gold, Ian Schreiber ve Grom Lai tarafından önerilen ve ilk kez 2009 yılında hayata geçirilen Global Game Jam, ülkemizde aynı yıl ilk kez Orta Doğu Teknik Üniversitesi Teknokent bünyesinde yer alan, Oyun Geliştirme ve Animasyon Ön Kuluçka Merkezi ATOM tarafından fark edilip uygulanmıştı. Dünyanın her yerinde aynı anda başlayan ve 48 saat boyunca aralıksız devam eden etkinlikte farklı disiplinlerden gelen oyun geliştiricileri, tasarımcılar, müzisyenler ve daha birçokları hemen orada takımlarını kurup oyun geliştirme maratonuna girişiyorlar. Elbette ki işin tadı ekibi orada oluşturmak ve temanın dünyanın her yerinde aynı anda duyurulmasından sonra oturup çılgın fikirler üzerine olabildiğince yaratıcı olabilmek. Genelde her katılımcı kendi bilgisayarını getirse de kimi noktalarda bilgisayar ve bol kahve desteği sunulabiliyor.

Bu arada unutmadan: globalgamejam.org adresi üzerinden daha önceki temaları ve bu temalar üzerine işlenmiş hemen hemen tüm oyunları deneme şansınız var.

Global Game Jam'in dünyada nasıl bir fenomen haline geldiğini görmek için rakamlara bakmak yeterli: İlk yıl dünyanın 53 noktasında, 1650 katılımcı, 370 adet oyun geliştirmişti. Geçtiğimiz yıl düzenlenen son Jam'deyse 242 noktada (ki bu 47 ülkeyi kapsıyor), 10.684 katılımcı tam 2209 oyun geliştirdiler. Bu yılsa ülkemizde bile tam 8 farklı noktada GGJ düzenlenecek. 25-27 Ocak 2013 tarihlerinde düzenlenecek olan GGJ'nin ülkemizdeki dağılımıysa şu şekilde:

BUG STÜDYOSU GGJ İLE AÇILIYOR!



Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı, şu aralar taşınma hazırlığı içinde. Bahçeşehir Üniversitesi'nin, bahar döneminde eğitime başlayacağı Karaköy Yerleşkesi aynı zamanda BUG karargahının da kurulacağı yer. BUG, 25-27 Ocak tarihlerinde gerçekleşecek Global Game Jam İstanbul'a ev sahipliği yaparak, kapılarını bizlere açıyor. GGJ'nin ardından BUG eğitsel ve deneysel etkinliklerine tam gaz devam edecek. Aylık programlar halinde kurgulanacak bu etkinlikler, içeriklerine göre başvurular alarak katılımcılarını belirleyecek. Mayıs 2012'de kurulan BUG, Playful Interactions ve Oyun Atölyeleri ile hem yerel hem de global ölçekte önemli adımlar atmıştı.



ÖZYEĞİN ÜNİVERSİTESİ (İSTANBUL)
Katılımcı sayısı: 25
Yer: Özyeğin Üniversitesi
Yetkili: Osman Doğan Yirmibeşoğlu (dogan.yirmibesoglu@ozu.edu.tr)

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ (İSTANBUL)
Katılımcı sayısı: 50
Yer: Bahçeşehir Üniversitesi Karaköy Yerleşkesi
Yetkili: Yılmaz Kıymaz (ylmzkymz@gmail.com)

ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ (ANKARA)
Katılımcı sayısı: 30
Yer: Enformatik Enstitüsü
Yetkili: Lal Gamze Bozgeyikli (gate@ii.metu.edu.tr)

ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ (ANKARA)
Katılımcı sayısı: 115
Yer: ATOM – Teknokent Galyum Blok
Yetkili: Emek Barış Kepenek (metutech-atom@metutech.metu.edu.tr)

FIRAT ÜNİVERSİTESİ (ELAZIĞ)
Katılımcı sayısı: 60
Yer: Bilişim Fakültesi Yazılım Mühendisliği Bölümü
Yetkili: Mustafa Tufan (mustafatufan92@gmail.com)

İZMİR ÜNİVERSİTESİ (İZMİR)
Katılımcı sayısı: 30
Yer: İzmir Üniversitesi
Yetkili: Şeyda Çobanoğlu (seyda.cobanoglu@hotmail.com)

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ (İZMİR)
Katılımcı sayısı: 75
Yer: İzmir Ekonomi Üniversitesi, A Binası
Yetkili: Gazihan Alankuş (gazihan.alankus@ieu.edu.tr)

GAZİMAĞUSA – DOĞU AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ (KIBRIS)
Katılımcı sayısı: 20
Yer: Elektrik Elektronik Mühendisliği Fakültesi
Yetkili: Sezer Şener (sezer_sener07@hotmail.com)

THE PHANTOM PAIN DUYURULDU! YERSENİZ…

Bu seneki Spike Video Oyun Ödülleri iki olay ile kendisinden fazlasıyla bahsettirdi; The Walking Dead'e en iyi oyun ödülünü vermeleri ve The Phantom Pain duyuru videosu. Yapımcısından firmasına kadar hakkında hiçbir şeyin bilinmediği The Phantom Pain için başka bir oyunun habercisi olduğu yönünde ortak bir görüş sağlandı. Bütün göndermeleri birleştirdiğinizde ortaya çıkan isimse fazlasıyla ilgi çekici; Metal Gear Solid 5! Yapımcı firma olarak gösterilen hayali şirket Moby Dick Studios'un kurucusu olarak gösterilen isim Joakim Mogren mesela. Joakim ismindeki harflerin yerini değiştirdiğinizde ortaya "Kojima" çıkması yeter değil mi? Peki ya oyunun logosunda gizlenen "Metal Gear Solid 5" yazısı? Videodaki karakterin göz yarası, alevlerin içinde kendisini gösteren Volgin, belli belirsiz gözüken Mantis ve dahası… Bu oyunun Metal Gear Solid V olduğunu anlamanız için daha ne yapmak gerekiyor? Söz atayizlerde…





TÜRKİYE OYUN ENDÜSTİRİSİ SESİNE KAVUŞTU

Bağımsız oyun tasarımcıları, geliştiricileri ile yapım ve yayıncılarını temsil edecek ilk sivil toplum örgütü olan OYUNDER kuruldu. Türkiye oyun sektörünü dünya üzerinde en iyi yerel koşullara ve en güçlü ekosisteme sahip piyasa haline getirmeyi amaçlayan OYUNDER, bu amaç doğrultusunda yurtiçi ve yurtdışında lobicilik faaliyetlerini yürütecek. Oyun sektörünün önünü açmak adına hukuksal düzenlemelerin oluşturulması için araştırma çalışmaları ve piyasaya analizleri yaparak bunları hükümet ve yerel makamlarla paylaşmayı ve kanaat önderliği yapmayı hedefliyor dernek. Sektörün hemen hemen her dalından üyesi bulunan OYUNDER'e çıktıkları bu zorla yolda başarılar diliyoruz.

OHA

Oyungezer Haber Ajansı bir şekilde bildiriyor...

DIABLO COSPLAY KANLI BİTTİ!

Umut Yanık, OHA, Kayışdağı - İstanbul



Bu kostüm yüzünden bir apartman görevlisi ve bir emekli amca kalp sektesi geçirerek acile kaldırıldı.

DÜNYAYI SARSAN DIABLO III çılgınlığı ülkemizde de geniş yankı buldu. 15 Mayıs 2012 tarihinden itibaren Türkiye'nin genç nüfusunu adeta sanal zindanlara hapseden popüler video oyunu maalesef istenmeyen bazı olayları da beraberinde getirdi. Yurt çapında hastaneler baba dayağı yemiş ergenlerle dolup taşarken bazı illerde genel devamsızlık nedeniyle okullar süresiz tatil edildi. En büyük trajedi ise üniversite öğrencilerinin düzenlediği bir Cosplay partisinde yaşandı...

EROL 37!

Costume ve Play kelimelerinin bileşiminden meydana gelen ve dilimize Kostümlü Oyun olarak çevrilebilecek Cosplay etkinlikleri son dönemde hayli revaçta... Bu tarz bir sosyal aktivite düzenlemek üzere harekete geçen Yeditepe Üniversitesi tiyatro kulübü, mükemmel bir parti için tüm detayları titizlikle planladı ancak ana tema olarak Diablo III seçilince olanlar oldu. Kostümleriyle okula giriş yaptıkları sırada Kayışdağı mahalle esnafı tarafından kıstırılan gençler feci şekilde darp edilirken olay yerine birçok ambulans sevk edildi.

Görgü tanıklarının ifadelerine göre olay sabahı Diablo Cosplay yapılacağı ihbarını alan 37 kişilik grup, okulun giriş kapısının yakınındaki çöp konteynerlerinin içine saklanıp öğrencilere pusu kurdu. Bir anda ortaya çıkıp taş ve sopalarla saldırıya geçen öfkeli kalabalık karşısında genç üniversiteliler neye uğradıklarını şaşırdılar. Satanist ayin düzenledikleri gerekçesiyle ağır dayak yiyen gençler arasında özellikle Baal kostümünü giyen Erol Şekil'in ağır yaralandığı rapor edildi. Talihsiz genç hastanedeki ifadesinde güçlükle konuşurken, "Vaktiyle partiye bir Healer kataydık böyle çabuk düşmezdik. Düşman tamamen DPS odaklıydı. Acımadan vurdular. Aksi gibi, şeytana benziyorum diye en çok da bana abandı insafsızlar!" şeklinde dert yandı.

"DEMOKRATİK HAKKIMIZI KULLANDIK"

Menfur saldırıyı örgütlediği tespit edilen Yukarı Dudullu Minibüsçüler Kooperatifi Başkan Yardımcısı Seyfi Atila emniyetteki sorgusunun ardından tereddütsüz salıverilirken kendisine ilçe polis teşkilatı tarafından özel bir onur plaketi verileceği öğrenildi. Atila, yayınladığı basın bildirisinde şu ifadelere yer verdi: "Bugün Kospirey ile başlarlar, göz yumarsın, yarın bir de bakarsın mahallede kedi kalmamış! Ayiniydi kurbanıydı derken kaşla göz arasında gençlerimiz Nosferatu oluverir, hesabını da kimselerden soramayız. İleri demokrasi, çoğunluğun azınlığı dövme hakkıdır. Bizler de medeni vatandaşlar olarak bu hakkımızı kullandık."

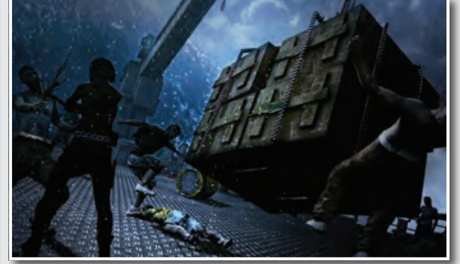
Geçtiğimiz hafta başı görülen ilk duruşmada hem davacı hem de davalı olarak dinlenen Alp Pektaş, partiye Deckard Cain rolüyle katıldığını fakat bir anda taarruza geçen kalabalığı görünce saf değiştirip kendi arkadaşlarına daldığını anlattı. Pektaş açıklamasında "Kostümüm ve makyajım sayesinde Hacı Dayı modeline yatay geçiş yapmam hiç de zor olmadı. Din elden gidiyor diye nara atıp Allah ne verdiyse giriştim! Böylece hem olayı sıyrık almadan atlatmış hem de Cosplay ihtiyacımı bir şekilde tatmin etmiş oldum. Asla pişman değilim" diyerek övündü.



Cosplay'ci gençler teçhizat avantajlarına rağmen tecrübeli mahalle esnafı karşısında tutunamadılar.



Yağmur, fırtına ve karanlık... Yeni oyunun temelini işte bu unsurlar oluşturacak.



Yeni oyunda sadece karşınıza odaklanmanız yeterli olmayacak. Suyun içinden fırlayan bir zombiye her an yem olabilirsiniz.



HER ADA ÖLÜMÜ TADACAKTIR - TURGUT UÇ

DEAD ISLAND: RIPTIDE

5 yıldızlı bir otelin Genel Müdürü, haftanın 2-3 günü gelip Dead Island oynuyor. Ve bunu aylardır tekrar ediyor. Hunharca zombileri katledip oyunun sonuna geliyor ve sonrasında arkasına yaslanıp bir saniye bile düşünmeden en baştan yeniden başlıyor. Sonunda dayanamıyorum ve soruyorum: "Nedir bu sizdeki Dead Island aşkı? Başka hiçbir oyun oynamıyorsunuz ama bu oyunu tekrar tekrar oynamaktan da bıkmıyorsunuz." Kumandayı usulca masanın üzerine bırakıp bana dönüyor ve şöyle söylüyor: "İşim başımdan aşkın Turgut. Bütün gün kafamı kurcalayan o kadar çok şey oluyor ki. Bir şekilde beynimi rahatlatmam gerekiyor ve bu oyun bana bunu veriyor. Hiçbir şey düşünmüyorum, kimdir nedir neredendir ilgilenmiyorum ve hikâyesi nedir umursamıyorum. Sadece karşıma çıkan zombileri öldürüyorum ve bu çok eğlenceli."

Aldığım cevap çok anlaşılabilir durumda ancak Dead Island'ın insan üzerinde bıraktığı etki bu olmamalıydı sanki. Hikâyesi dinlenebilir, karakterleri özdeşleştirilebilir olmalıydı o gördüğümüz trailer sonrasında. Ancak olmadı, karşımıza bambaşka bir oyun çıktı. Sonuca baktığımızda ise belki beklediğimiz şey değildi karşımızdaki ama yine de güzeldi. Kendisini oynatıyordu, zombi türünü sevenleri mutlu ediyordu ve fazlasıyla eğlenceliydi. O halde Dead Island'ı olmasını istediğimiz şey üzerinden eleştirmeyi bırakmalıyız sanki artık. Dead Island bu ve bu haliyle son derece iyi bir iş çıkardı. Şimdi ise yaptığını daha iyi yapabileceğini göstermek adına yepyeni bir maceraya hazırlanıyor. Neyle karşılaşacağımızı artık daha iyi biliyoruz…

Bİ' YÜZMELERİ EKSİKTİ

Dead Island: Riptide, ilk oyundan alışık olduğumuz her şeyi beraberinde getiriyor. Ancak önümüze koyacağı yenilikleri de yok değil. En önemli değişiklik olarak artık Banoi adasında olmamamız gösterilebilir. Yaşadıkları çılgınlıktan kurtulduğunu düşünen dörtlümüz daha henüz yeterince rahat nefes alamamışken kendilerini bu kez de Palanai adasında bulacaklar. "Yeni ada, aynı oynanış" düşüncesine kapılmayın sakın. Çünkü Banoi'nin otellerden oluşan oyun alanı yerini doğa güzelliklerine bırakacak Palanai'de. Şelaleler, fırtınalar, muson rüzgârları ve doğal afetler ile tamamen farklı bir oyun deneyimi bizleri bekliyor olacak. Bu deneyim farklılığının temelinde ise yağmurunda etkisiyle oluşan su baskınları yer alacak. Suyun içinde timsah misali gezinen zombiler fazlasıyla canımızı sıkacakmış gibi görünüyor.

Yukarıda da bahsettiğim gibi orijinal dörtlümüz aynen oyundaki yerini alacaklar. Yapımcı ekip bunu özellikle tercih etmiş çünkü oyuncuların bu karakterlerle bir bağ kurduklarını ve beraber yola devam etmek isteyeceklerini düşünüyorlar. Açıkçası buna katıldığımı söylemem pek mümkün değil, kimsenin Dead Island gibi bir oyunda karakter ile bağdaştığını görmedim bugüne kadar. Ancak kayıt dosyalarımızı aktarabilecek olmamız nedeniyle aynı karakterlerin olması belki de hoş olacaktır. Sıkılanlar ve farklı bir tercih isteyenler için de yeni bir karakter ekleniyor oyuna; John Morgan. Yakın dövüş konusunda becerikli bu yeni karakteri tercih edeceğim gibi görünüyor oyun çıktığında.

İlk oyunun en güçlü yanı kesinlikle co-op sistemiydi. Neyse ki bu sistem yeni oyunda yerini koruyor. Yapımcılar ilk oyundaki sistemin yeterince iyi olduğunu düşündüklerinden pek bir geliştirmeye gitmiyorlar. Ancak oyuncular arasındaki iletişim konusunda bazı çalışmalar yaptıklarını da belirtiyorlar. Pek çok hatasına rağmen başarılı olduysa Dead Island, bunun en önemli sebebi co-op ve gelişime çok da ihtiyacı olduğunu söyleyemeyiz gerçekten.

Fakat yine önemli bir parça olarak gösterilebilecek rol yapma öğelerinin biraz elden geçmesi faydalı olacaktır. Kayıt dosyalarının aktarılması ile birlikte 43 seviye karakterlerle oyuna başlanabileceği de düşünülürse oldukça genişletilmiş bir yetenek ve seviye sistemine ihtiyaç var. Yapımcılar da bunun farkında olacaklar ki en temel değişiklikleri bu sistemde yaptıklarının altını çiziyorlar.

Görsel anlamda çok büyük değişiklikler beklemek hayal kırıklığı yaratacaktır ancak özellikle hava değişiklikleri ve doğa odaklı çevre sayesinde daha güzel gözüken bir Dead Island bizleri bekliyor olacak. İlk oyun sizi korkutmayı ne kadar başardı bilinmez ancak yeni oyunun daha karanlık atmosferi belki bunu başarabilir. Hikâyeyi ve karakterleri umursamadan, sadece "önümüze gelene bir tekme" felsefesiyle hareket edeceğimiz yeni bir Dead Island geliyor. Daha fazlasını beklemez iseniz, aradığınız eğlenceyi bulacağınız kesin...

ŞCR / Deep Silver

İnişli çıkışlı bir kariyere sahip olan Deep Silver'ın elbette ki en bilinen markası Call of Juarez. Dead Island'ın yanında PC için envai çeşit Karaoke oyunu üretmişler.

Call of Juarez (2006)
Değeri bilinmeyen oyunlar denince akla gelen ilk isimlerden. Önemli sitelerden yüksek notlar almasına rağmen satış rakamları pek de iç açıcı değildi. Western oyunu kıtlığı yaşandığı zamanlarda ilaç gibi gelmişti aslında.

Call of Juarez: The Cartel (2011)
İkinci oyun Bound in Blood ile birlikte ismini parlatmayı başaran Call of Juarez serisine leke süren oyun. Oynayanlar tarafından çok sevilen ve sektörde eksikliği hissedilen vahşi batıdan alınıp günümüze taşınan oyun ağır fiyaskoydu. İçerdiği ırkçı öğeler nedeniyle de fazlaca eleştirilmişti çıktığı dönemde.

Call of Juarez: Gunslinger (2013)
Baktılar olmadı, oyuncular yemedi, aldılar CoJ ismini yeniden vahşi batıya döndürdüler. Çok da iyi yaptılar. Üstelik bu kez Butch Cassidy ve Billy the Kid gibi Western kültürünün önemli isimlerini de oyunda göre şansı yakalayacağız. Bu kez umutlu olmak için daha çok sebebimiz var.

Kimyamız tutuyor mu?


Ne de güzel görünüyor halbuse



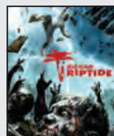

Yakında cikletten bile çıkacaklar





Önümüze gelene bir tekme





KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: Deep Silver
Çıkış Tarihi: 26 Nisan 2013
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: deadisland.deepsilver.com



BİRAZ DAHA WALKING DEAD?

İçimizin dışımızın The Walking Dead olduğu şu günlerde elimizdekiler yetmezmiş gibi bir de yeni FPS tabanlı oyunu bekler olduk. Terminal Reality'nin yapımını üstlendiği The Walking Dead: Survival Instinct hakkındaki yeni bilgileri firma yetkilisi Glenn Gamble açıkladı. Dizinin yapısı gereği önümüze çıkanı hunharca harcadığımız oyunlardan olmayacak yapım ve verdiğimiz kararlarla şekillenecek. Yapılan seçimlerin oyunun sonunu etkilemeyeceğini ancak oyun deneyiminin komple değişeceğini belirtiyor Gamble. Örneğin, arabamızla ilerlerken yol kenarında gördüğümüz bir grubu yanımıza alıp ekstra insan gücü kazanmayı veya görmezden gelip yemeği paylaşacak boğaz sayısını minimumda tutmayı tercih edebileceğiz. Telltale Games'in ortaya koyduğu işin müthiş olduğunu da belirten Gamble, aynı anda iki The Walking Dead oyunun piyasada olmasının kimseyi rahatsız etmeyeceğini düşündüğünü de sözlerine ekliyor. Diziden tanıdığımız Merle ve Daryl kardeşlerin hikâyesini konu alacak The Walking Dead: Survival Instinct, 2013 yılında bizlerle olacak.

ATILAN TAŞ VURULAN KUŞA DEĞİYOR MU

Oyun sektörünün dönemsel olarak bazı konular üzerinde gereğinden fazla tartıştığı su götürmez bir gerçek. Son dönemin trendi olan, "büyük oyunlar küçüklere karşı" mücadelesi hakkında da her kafadan bir ses çıkıyor. Kimisi bütçesi az oyunların gösterdiği başarılar sonrası büyük oyunların geleceğini tehlikeye attığını söylüyor, kimisi de (tıpkı bu haberde olduğu gibi) büyük balığın küçük balığı yiyeceği görüşünde. Sektörün veteranlarından Peter Moore'a göre büyük oyunlar küçüklere pastadan dilim ayırmak istemiyorlar. "Oyun piyasasının şu anki toplam gelirinin %80'ini ilk 20-25 içerisinde yer alan oyunlar topluyor. Eğer ki yaptığınız oyun bu sıralamaya giremez ise sektörde tutunmakta zorlanıyor ve uçurumdan aşağı yuvarlanıveriyor," diyor Moore ve konuyu şu şekilde örneklendiriyor: "Bu noktada bazen risk almak gerekebiliyor. Mesela biz Mirror's Edge ile bir risk almıştık ve ortaya -bana göre- eşsiz ve devrimsel bir oyun çıkarmıştık. Sanat yönetimiyle, karakteriyle, hikâye aktarımıyla harika bir oyundu Mirror's Edge. Ancak yolun sonunda aldığımız risklerin karşılığını bulamadığımızı gördük." Bu nedenlerden dolayı firmaların risk almaktan çekindiğini ve yeni fikirleri önümüzdeki dönemde daha az göreceğimizi düşünüyor Moore. Her ne kadar böyle bir ismin lafının üstüne yorum yapmak pek doğru olmasa da, özellikle kontrol cihazlarında gerçekleşen devrimsel değişikliklerin standart fikirleri zorla da olsa kıracağını ön görelim biz de, bu da burada dursun bakalım...?



MICHAEL ARNDT?

Geçtiğimiz aylarda her yer, Walt Disney'in Lucasfilm'i 4,05 milyar dolara satın aldığı haberi ile çalkalandı. Elbette bu çalkantıya neden olan asıl konu yeni Star Wars filminin 2015 yılında çıkacağının belirtilmesiydi. Yine üçleme olarak planlanan bu yeni serinin, Star Wars evrenin daha önce anlatılmamış öykülerine odaklanacağı söyleniyor. Yapımcı koltuğunda oturan isim Walt Disney olunca Star Wars hayranlarından yükselen, "Çocuk filmi istemiyoruz!" feryatlarını duymamak mümkün değil. Ancak Disney'in Marvel'ı satın aldıktan sonra ortaya koyduğu işler düşünülünce pek de panik yapmaya gerek yok sanki. Üstelik filmin senaryosunu yazma görevi Little Miss Sunshine ve Toy Story 3 filmlerinden tanıdığımız ödüllü Michael Arndt'a verilmişken. Lucasfilm'in hali hazırda yeterince çocuklaştırdığı Star Wars evreninin geleceği hakkında endişeli olmak bizce yersiz. Old Republic temalı bir Star Wars üçlemesi gelse hangimiz heyecanlanmayız ki?



OYUN DEDİĞİN ÖYLE HER ZAMAN OYNANMAZ

Nintendo için bugüne dek getirilen eleştirilerin en büyük kısmını "fazla çocukça" olması oluşturuyordu. Wii U'nun gelmesi ile birlikte firmanın bu eleştirilerden sıyrılacağı düşünülüyordu. Ancak Nintendo'nun son uygulaması ile benzer eleştiriler tekrar konuşulmaya başlandı. Avrupa bölgesinde işleme konulan uygulamaya göre Nintendo, PEGI tarafından +18 derecelendirmesi verilen oyunlara ve benzer videolara 15:00 – 23:00 saatleri arasında erişim yasağı getirdi. Nintendo, ZombiU ve Assassin's Creed III gibi oyunların etkilendiği bu uygulamayı çocukları korumak adına getirdiklerini belirtiyor şikâyet maillerine verdikleri cevaplarda. Japonya ve Amerika bölgelerinde uygulanmayan bu sistemin neden Avrupa bölgesinde uygulandığı ise henüz gizemini koruyor. Savaşa hızlı giren Wii U'nun bu eleştirilerden nasıl etkilendiğini ilerleyen zamanda hep beraber göreceğiz.





OGZ CASTİNG AJANSI



Soğuğu görünce kaçtınız değil mi içeri? Gelin, gelin herkese yer var. Ajansı açalı kaç sene oldu ama Sinan Akkol-Ed Helms benzerliğinin modası halen geçmedi. Kabak tadını alan gediklilerimizden Burak Alış sonunda başka bir öneriyle geldi: Team Fortress 2'den Medic! Tebrikler Burak... Sinan'la birlikte hepimizi bir dertten kurtardın. Ayrıca Oğuzhan Kılavuz da, tekrar düşünmemizi sağlamak için önceki örneklerini tekrar bir yollamış. Ellerine sağlık tekrar ama karar aynı. Her ay, tüm gelen örnekleri didik didik ediyorum merak etme. Onur Aksoy, sevgili Arda Köroğlu, İbrahim Halil Yılmazer, sizlere de çok teşekkürler. Emin Özdemir, gönderdiğin aktör karakterin zaten modellendiği kişi, ona dikkat ediyoruz. Bir de "Boşver lan boşver" nickli arkadaşım, adını paylaşsan olmaz mı? Bizden mi kaçıyorsun? Yine de sizlere de teşekkürler. İlk örneğimiz Osman Alper Küllaç'tan, ikincisiyse Muharrem Onur Yemisen'den (iyi yakalamışsın)... Ellerinize sağlık arkadaşlar. Birini benzetmek mi istiyorsunuz: Adres aynı adres: **faruk@oyungezer.com.tr**



Robert Knepper - Hoyt Volker



PSY - Corvo Attano

DRAGON AGE EVRENİ EVRİM GEÇİRİYOR! -NURETTİN TAN

DRAGON AGE 3: INQUISITION



Her inişin bir çıkışı, her çıkışın bir inişi… Her yiğidin yoğurt yiyişi… Ama sütten ağzı yananın da yoğurdu üfleyerek yemesi gibi bir durum var. Buradan çıkarılacak dersi ise BioWare çoktan bulmuş gibi görünüyor çünkü az sonra detaylarına bakmaya başlayacağımız Dragon Age 3: Inquisition'u değerlendirdiğimizde yoğurdu dikkatle üflediklerini göreceğiz. Ve bu biz oyuncular için iyi bir şey. BioWare son zamanlarda üç büyük isme babalık yaptı. İlk olarak Dragon Age 2'yi sabırsızlıkla bekledik fakat oyun aşırı çizgisel senaryosu ve birbirinin basit kopyaları olan mahzenleri yüzünden çok eleştiri aldı. Ardından World of Warcraft'a sağlam darbe vuracak denen ve yıllardır beklenen Star Wars the Old Republic geldi ama zayıf PvP ve gene çizgisel hikâyenin kurbanı oldu ve sonuç; oyun bugün F2P. Son olarak Mass Effect 3 sahneye çıktı ve oyuncuya fazla seçim şansı vermeyen finali yüzünden hayranları tarafından kazığa oturtuldu. Hiçbiri fiyasko oyunlar değildi ama RPG'nin babası sayılan BioWare'e böyle hataları hayranları yakıştıramıyordu. Firma da bunun farkında olduğu için gelişmelere bakılırsa Dragon Age 3'ü çok temkinli adımlarla geliştiriyorlar.

SINIRLARI TAHMİNLERİN ÖTESİNDE BÜYÜK BİR DÜNYA

Dragon Age 3'ten ilk haberi alışımız 2011'de bir tweet ile BioWare çalışanlarından birinin resmi olmayan açıklamasıydı. Akabinde mesaj hemen silindi ve açıklamaların ardı gelmedi. Dedikodular sürerken sonunda resmi açıklama Eylül 2012'de geldi ve şaşırtıcı yenilikleri ile DA3: Inquisition duyuruldu. Birçoğumuz Baldur's Gate ve Neverwinter Nights gibi uçsuz bucaksız topraklarda bizi maceranın en belalılarına sokan BioWare'in yaptığı her yeni oyunda nasıl oluyor da bakış açısını bu kadar daraltabildiğini sorup duruyorduk. Ama artık gönlünüz ferah olsun çünkü BioWare'in en önemli isimlerden biri olan Aaryn Flynn zamanla ilerledikleri yoldan saptıklarını ve DA3 ile köklerine geri dönmek istediklerini açıkladı. Bunun en güzel kanıtı DA3'teki herhangi bir seviyenin DA2'deki bütün seviyelerin toplamından büyük olacağı! Gerçekten muazzam bir boyut! Aynı haritaların tekrar tekrar kullanılmayacağı müjdesi de verildi!

Ayrıca BioWare'in Skyrim'den çok etkilendiği ve yakın mercek altına alındığı firmanın yetkili ağızlarından bile çekinmeden söylendi. Bu da demek oluyor ki çok büyük bir dünya bizleri bekliyor olacak.

Büyük bir dünya… Bu büyük dünya görsel olarak muazzam bir şov sunacak çünkü DA3 artık Eclipse Motoru ile çalışmak yerine DICE'nin gözbebeği Frostbite 2'ye geçiş yapıyor. Görsel sanatçılarının Eclipse'in eskiyen teknolojisi ile yaşadıkları sorunları Frostbite 2 ile aştıkları basına verilen ilk aşama görsellerinden hemen anlayabilirsiniz. Üzerinde zamanla daha çok oynama yapılacak bu görseller şimdiden gözlere ziyafet bir atmosfer sunuyor.

DETAYLARA İNCE AYARLAR

İleride çıkacak yeni ek paketlerde farklı ırklar ile oynama ihtimalimiz var fakat DA3 ilk çıktığında süper starımız gene insan ırkından olacak. Sonunda ana karakter ve yol arkadaşlarımızın görünüşleri ile bir hayli oynayabileceğiz. Örneğin düşen bir eşyayı yol arkadaşlarımızdan birine verdiğimizde o eşya o karakterin üzerinde nasıl duracaksa otomatikman o şekilde görünecek. Buna ek olarak artık koca bir kalenin sahibi olabileceğiz ve onu istediğimiz gibi geliştirebileceğiz. Önceki iki oyuna gelince; kayıt dosyalarını kullanmadan önceki oyunlarda yapılan tercihlerin DA3'ün oyun akışına katmanın yolları aranıyor. Bu da muhtemelen diyalog aralarında bize sunulan seçeneklerle gerçekleşecek diye düşünüyorum. BioWare savaş mekanizmasında da köküne dönmek istiyor, WoW stili sürekli bir tuşa basarak adam dövmektense strateji geliştirerek saldırılar yapmamıza izin verecek bir şablon üzerinde odaklanmış bulunuyorlar.

Ben DA3 BioWare'in tekrar yükselişi olacak diyorum. Çünkü bahsettikleri yenilikler sadece satışları yükseltmek için söylenen ucuz pazarlamacı sözlerinden öte yaptıkları hataları kabul eden ve bunu telafi etmek için beyin fırtınası kopara kopara yeni Dragon Age'i hazırlayan eski tüfek BioWare'i hatırlatıyor. Oyun çıkana kadar nasıl sabrederim bilmiyorum ama o ana kadar verilecek her yeni detayı hep beraber heyecanla bekliyor olacağımızdan eminim.

ŞCR / BioWare

Adını duymayanı dövüyorlar. Kanada menşeli firma 1995'te kuruldu. Baldur's Gate ile yıldızı parladı ve çıkardığı oyunlarla adını RPG dalında hafızalara kazıdı.

Shattered Steel (1996)
BioWare'in ilk çalışması -toprağı bol olsun- Interplay ile beraber geliştirdiği Shattered Steel adlı Mech simülasyon tarzı oyun oldu. Çoklu oyuncu desteği oyunun göze çarpan özelliklerinden biriydi.

MDK 2 (2000)
Firma RPG dalında uzmanlaşıncaya kadar farklı dallarda oyunlar çıkardı ve bunlardan biri de ünlü arcade MDK'nın ikincisi oldu. MDK'nın devamı gelmedi.

Jade Empire (2005)
Baldur's Gate ve Neverwinter Nights serilerinden sonra firma sadece Xbox'a özel bir RPG olan Jade Empire'ı geliştirdi. Oyun zengin bir altyapıya ve güzel bir hikâyeye sahip olmasına rağmen devamı gelmedi. Fakat BioWare bu evrene halen sıcak baktığını 2011'de açıkladı.



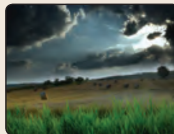
Kimyamız tutuyor mu?


Kale sahibi olmak ve yönetmek

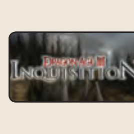



Frostbite 2 ile görsel ziyafet




Vaat edilen koca bir dünya





KISACA

Tür: RYO
Yayıncı: Electronic Arts
Çıkış Tarihi: 2013 sonbaharı
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: dragonage.bioware.com/inquisition



ODTÜ | INFORMATICS INSTITUTE | METUTECH ODTÜ-TEKNOKENT | METUTECH-ATOM ANİMASYON TEKNOLOJİLERİ VE OYUN GELİŞTİRME MERKEZİ

TURKCELL TEKNOLOJİ TURKCELL TEKNOLOJİ ARAŞTIRMA VE GELİŞTİRME A.Ş. | Microsoft | BSN anatolia Business Support Network | IEEE ODTÜ ÖĞRENCİ KOLU

GLOBAL GAME JAM ATOM

25–27 OCAK 2013

YER: ODTÜ Kültür ve Kongre Merkezi

SÜRPRİZ HEDİYELER!

TÜM DÜNYA İLE AYNI ANDA OYUN GELİŞTİRMEK İSTER MİSİN?





UYKUSUZ 48 SAAT İÇİN BAŞVURULAR BAŞLADI!

SON BAŞVURU:

10 OCAK 2013

BAŞVURU VE DETAYLAR İÇİN:

www.ggjturkey.org

BİR METUTECH-ATOM ETKİNLİĞİ!



BEN BÖYLE POZİTİF ADAM GÖRMEDİM! -TURGUT UÇ

Miles Jacobson
Football Manager 13



Football Manager 2013'ün lansmanı için Türkiye'ye gelen Miles Jacobson'ı lansman sonrası köşeye sıkıştırdım. Ben zorlamak istedim, o ise sürekli gülümsedi. Oyununa bu kadar güvenirken üste çıkmak da pek mümkün olmadı, uyuz oldum...

Turgut: Football Manager oyunları ile ilgili bu kadar şikayet duymaya alışık değiliz. Siz bu kadar olumsuz eleştiri gelmesini bekliyor muydunuz?
Miles: Evet, bu sene gelen şikayetleri ben de gördüm ancak bunun normalden daha fazla olduğunu düşünmüyorum. Pozitif bir durum bu bana göre. Bir kesim insan maç motorundan şikayet ediyor. Ancak maç motoru için iki tane güncelleme çıkmış durumda ve noel döneminde bir tane daha çıkacak. Maç motoruyla ilgili durum onun çok karmaşık olmasında. Bu motoru test edebilmemiz için milyonlarca lira değerinde test yapmamı z gerekiyor fakat ne kadar test yaparsak yapalım her hatayı bulabilmemiz mümkün değil. Yine de hataları yakaladıkça anında düzeltiyoruz.

Madem öyle şunu sorayım, mevcut maç motoru kafanızdaki halinin ne kadar gerisinde ve sizce ne zaman o noktaya gelebileceğini düşünüyorsunuz?
Bana göre hiçbir zaman gelemeyeceğiz çünkü ben mükemmeliyetçi biriyim. Bu nedenle oraya asla ulaşamayacağımızı düşünüyorum. Ne kadar gerisinde olduğumuzu bir rakamla belirtmek anlamsız olur fakat mevcut motordan memnunum ve diğer tüm maç motorlarından daha iyi olduğunu düşünüyorum. Ancak bu noktada söylemek istediğim başka bir şey var. İnternet forumlarında kimse olumlu konular hakkında konuşmuyor. Facebook ve Twitter gibi platformlarda olumlu görüşler yazılıyor ve bu insanların sayısı binleri buluyor. Fakat bu insanların yazdıkları Facebook ve Twitter gibi sitelerin yapısı nedeniyle uçup gidiyor. Forumlarda ise yazılan bir tane kötü görüş orada yıllarca kalıyor ve bunu herkes görüyor. Hatalarımız olduğunu saklamıyorum ancak insanların %95'i oyunumuz hakkında pozitif düşünüyor.

Peki ya incelemeler?
Bugüne kadar aldığımız en yüksek inceleme ortalamasını yakalamış durumdayız. Geçen sene 84 olan ortalama bu sene 87'ye yükseldi. Bu sene aldığımız en düşük inceleme puanı 60 oldu ve onun dışında 80'in altında puan veren kimseyi görmedim (Tam karşısında oturuyordum halbuki).

Konuyu değiştirelim; Bana göre FM oyuncuları bir ikilemdeler. Kimisi oyunun gerçekçi, kimisi ise eğlenceli olması gerektiğini düşünüyor. Siz oyunun gerçekçi olduğunu düşünüyor musunuz? Yoksa eğlenceli olabilmesi adına gerçekçilikten fedakârlık etmek zorunda kaldığınız noktalar var mı?
Sahanın dışında yaşananları ve kişisel hayatları feda etmek zorundayız. Ancak bu sene simülasyon modu ile gerçekçiliğe, klasik modu ile de eğlenceye odaklandık.

O halde simülasyon modunun eğlenceli olmadığına katılıyorsunuz.
O mod teknik direktörlüğün bir simülasyonu olmak zorunda. Ve futbol eğlenceli bir oyun olsa da teknik direktörlük her zaman o kadar eğlenceli değil. Çoğu zaman stres altında çalışan o insanların hissettiklerini yansıtmaya çalışıyoruz ve bunu iyi yaptığımızı da söyleyebilirim.

Peki, oyuncuların daha fazla eğlenebilmek için ne yapmalarını önerirsiniz?
Bana göre yeni özelliklere alıştıkça daha fazla eğleneceksiniz. Örneğin yeni eklediğimiz "Transfer Bitiş Günü" bölümünden ilk oynadığımda nefret etmiştim. Çünkü teklif ve soru bombardımanına tutulmak hiç hoşuma gitmemişti. Ancak son oyunumda o gün içerisinde iki önemli oyuncuma gelen güzel teklifler sonucu onları gönderdim ve gelen para ile de çok istediğim bir oyuncuyu almaya çalıştım. Ancak çalışma izni çıkmadı. Bir anda iki önemli oyuncumu kaybetmiş ama kasam dolu bir şekilde kalakalmıştım. Ve açık konuşmak gerekirse bu oldukça heyecan verici bir deneyimdi. Neredeyse sinematik olduğunu bile söyleyebilirim.

FM, her sene tamamen değişmiş bir ara yüzle geliyor. Bunun nedeni yeni bir arayış mı yoksa bir önceki ara yüzden nefret etmeniz mi?
Bunun nedenleri arasında oyunculardan gelen geri dönüşler de var, uzun vadeli planlarımız da. İnsanların en rahat şekilde oynayabilecekleri ara yüzü bulmaya çalışıyoruz. Her yeni oyunda oyuncular yeni ara yüzden nefret ettiklerini haykırıyorlar. Ancak aradan 1 hafta geçince bu şikayetlerin tamamı bir anda kesiliyor.

Bu sene oyunda iki farklı ara yüz bulunuyor. Sizce göre simülasyon modunun mu, yoksa klasik modunun mu ara yüzü daha güzel?
Bana göre ikisi de kendi modu için güzel. Birisini alıp diğerinde kullanmamız mümkün değil çünkü ruhları farklı. Ancak estetikten bahsediyorsak eğer, evet, klasik modunun ara yüzü daha sevimli görünüyor.

Korsan satışının azalması ile birlikte oyun bu sene ilk defa resmi olarak Türkçe geldi. Bundan sonraki seneler için sürekli olarak satışların takibi yapılacak mı yoksa artık Türkçe'nin devamlı olarak yer alacağını söyleyebilir miyiz?
Oyunun gelecek sene de Türkçe olması konusunda kararımı çoktan verdim. Ancak oyunun her sene Türkçe olacağı sözünü veremem, bu sözü İngilizce dışında hiçbir dil için veremem. Ancak önümüzdeki sene kesin olarak Türkçe yer alacak, bundan emin olabilirsiniz.

Samimi cevaplarınız için çok teşekkür ederim.
Ben de size ve Türk oyunculara teşekkür ederim.



Developer's Diary

Giray Özil
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

Yine Geldi Gelenler

Uzaylıları ya da mitolojik yaratıkları öldürmek ayrı, insanları gerçekçi bir şekilde öldürmeyi oyuna konu etmek ayrı.

Amerika'da yine her şey bildiğimiz gibi. Delinin biri yine eline silah alıp küçük bir kasabada onlarca kişiyi öldürdü. Sonrasındaki tartışmalar da standart. En çok üzerinde durulan konulardan birisi bu adamın hangi oyunları sevdiği, oyunların nasıl şiddeti teşvik ettiği. National Rifle Association ("Milli Silah Derneği") yaptığı açıklamada iki oyundan bahsetti: Grand Theft Auto ve Bulletstorm. Bulletstorm'da ben de çalışmıştım, oyun o kadar az sattı ki herhangi bir etkisinin olması mümkün değil. Ama yine de, bir oyun geliştirici olarak söylenenlerde haklılık payı olduğunu düşünüyorum.

Öncelikle şunu aradan çıkarayım: Oyunlar elbette ABD'de olanların sorumlusu değil. İsteyenin istediği gibi otomatik silah alabildiği, silah taşıma hakkının anayasanın temel ilkelerinden biri olduğu bir memlekette başka ne beklenebilir bilmiyorum. Çözüm olarak ortaya atılanlar da ağzı açık bırakacak cinsten. Pek çok Amerikalı arkadaşım eğer herkesin silahı olursa böyle olayların daha az yaşanacağını söylüyor. Bunları duyduğumda, her türlü silahlanmaya (bireysel veya devlet bazında) karşı olduğumdan bazen gerçekten rahatsız oluyorum burada yaşamaktan. Ah İzlanda bu kadar soğuk olmasaydı keşke...

Ancak, oyunların tamamen masum olduğunu iddia etmek de kafamızı kuma gömmek olur diye düşünüyorum. Elbette çoğu oyun geliştirici ve oyun basını oyunlardaki şiddetin zararsız olduğunu iddia ediyor. Japonların oyunlarla çok içli dışlı olmalarına rağmen orada bunların yaşanmadığı gibi örneklerle bu tezlerini savunuyorlar. Ben tam olarak aynı fikirde değilim. Tamam, medya pek çok şeyi saptırıyor olabilir ama yine de, gerçek insanları gerçek silahlarla öldürmediğiniz büyük çaplı oyunlar artık o kadar nadir ki... Bu durumun başka hiçbir zararı yoksa bile sadece şiddetin kanıksanıyor olmasına yol açması düşündürücü.



DAHA GERÇEKÇİ, DAHA VAHŞİ?

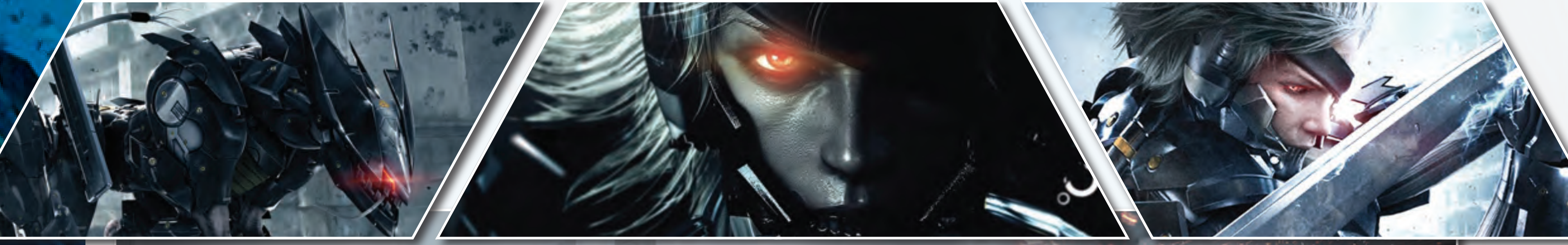
Medal of Honor ekibinde olduğum zamanlarda bana verilen görevlerden birisi oyundaki şiddet sahnelerini daha gerçekçi hale getirmekti. Kopan bacakların yerde fiziğe uygun olarak yuvarlanması gibi şeyler. Bir süre sonra bu konuda çalışmayı reddetmek zorunda kaldım, bir oyunun bu konuda bu kadar gerçekçi olmasına lüzum yoktu bence. Efektleri basitleştirdim ve daha az vahşi hale getirdim. Başta direktörümüz bunu kabul etmek istemedi, ben de PS3'ün bu fiziksel hesaplamaları kaldıramayacağını bahane ettim. Oyun böylece nispeten daha az kanlı bir şekilde piyasaya çıktı. Uzaylıları ya da mitolojik yaratıkları öldürmek ayrı, insanları gerçekçi bir şekilde öldürmeyi oyuna konu etmek ayrı diye düşünüyorum.

İlk zamanlarda "ben işin teknik kısmına bakarım, gerisi ilgilendirmez" diyordum. Ancak, zaman geçtikçe milyonlarca kişiye ulaşan bu ürünlerin en azından belli temel prensiplere bağlı kalması gerektiğini düşünmeye başladım. Özellikle yeni Medal of Honor oyununun (Warfighter) bu işi bir adım ileriye götürmeye kalkması benim şirket değiştirmemin sebeplerinden biri haline geldi. En sonunda Medal of Honor temalı gerçek savaş aletleri bile ürettiler, inanabiliyor musunuz?

Kabul ediyorum ki şiddet içeren bir oyun normal bir insanı katile dönüştürmez. Oyuncuların %90'ı üzerinde eminim ki bu oyunların hiçbir ciddi etkisi yoktur. Ama ruhsal bozuklukları olan birisinin, ya da gelişme çağındaki bir gencin etki altında kalmayacağını düşünmek bence naiflik olur. Genç okurlarımız alınmasınlar, ama ben bu sektörün bir çalışanı olduğum halde bir gün kendi çocuğum olursa ergenlik döneminin sonuna kadar şiddet içeren oyunlar oynatmamayı düşünüyorum.

Benim bu konuyla ilgili asıl problemim "çocukların psikolojik ve ruhsal gelişimi" değil aslında. Oyunlar sanat mıdır tartışmasına girmek istemiyorum ancak ortada kullanılmayan çok büyük bir potansiyel olduğu kesin bence. Anlatılabilecek o kadar hikâye, hissettirilebilecek o kadar duygu varken sadece en basit hikâyeler anlatılıyor, en temiz içgüdülerimiz (avlanma, hayatta kalma) tetikleniyor. Filmlerin %90'ının Rambo kopyaları olduğunu düşünün, oyun sektörünün şu anda içinde bulunduğu durum bu.

Bu endüstrinin bir sanat dalı olarak ciddiye alınabilmesi için daha az Call of Duty, daha çok Journey gerekiyor. Tabii her şeyin altında (maalesef) para olduğu için, burada size de pay düşüyor. Paranızla oy verip daha yaratıcı, sektörü ileriye götüren oyunların yapımını teşvik edebilirsiniz. O zaman basın kuruluşları da oyunları suçlamak yerine problemin gerçek sebebini bulmayı dener belki.





HAKKINDA BU SEFER ÇOK KONUŞACAĞIZ RAIDEN! -VOLKAN TURAN

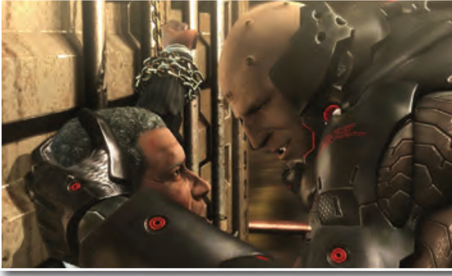
Her şey ne kadar da naif başlamıştı halbuki *Metal Gear Solid 2*'de. 2001'in sonbaharında çıkan *Sons of Liberty*'de herkesi ters köşeye yatırarak başrol görevini sütlaç gibi bir çocuk olan Raiden'a vermişti Kojima. Liberya'da doğan ve bir asker olarak yetiştirilen "Beyaz Şeytan" lakaplı Raiden, travmatik geçmişi ve üzerine oynanan oyunlar yüzünden *MG* karakterlerinden hep farklı bir yere konmuştu. Silah yerine kılıcıyla düşmanların üstesinden gelmesine rağmen hep soğan erkeği olarak görülmüş, bebek gibi yüzü nedeniyle de Metal Gear Saga'da üzerinde çok konuşulmamıştı. Kabul ediyoruz ki bir şeyi hep unuttuk; bu karakter ve onun geçmişi Kojima'nın zihninden dökülmüştü ve Kojima zihninden dökülenleri asla tek seferlik kullanmazdı. "Raiden'ı naif mi buldunuz, zayıf mı gördünüz? Alın size o zaman bombe" diyerek hepimizin ağzının payını vermişti hatırlarsınız 2008'deki *MGS4*'te. Elindeki ve ayaklarındaki kılıçlarla Ray'lere neler yaptığını gördüğümüzde "Raiden ile oynamak istiyoruz teyzeminoğlu!" diyen biz değil miydik? İnsanlıktan çıkıp nasıl nano harikasına dönüştü Raiden hep bir merak konusuydu, ama yo, Kojima yine bize arzu nesnemizi vermemişti. Raiden başka bir baharaydı...

HERKES HAZIRSA BAŞLAYALIM

İşte o bahar geldi çattı. Raiden ile hasret gidermeye sayılı günler kaldı ve avuçlarımızdaki demo ile artık nasıl bir Raiden'ı yöneteceğimizi az çok biliyoruz. Bilmeyenler için hatırlatayım ki *Revengeance* bir Kojima Production oyunu değil; Bayonetta'nın yapımcısı Platinum Games etiketi taşıyan ama Kojima'nın da bolca fikir verdiği bir yapım. Kojima ve ekibi projeye ne kadar dahil oldu, Platinum Games ne kadar özgür kaldı, bunun üzerine o kadar çok konuşuldu ki inanın kimse sonuçtan emin değil, biz de işin o kısmını çok kurcalamıyoruz ve önümüzdeki yemeğe bakmayı uygun görüyoruz.

"Solid" ekini adından çıkaran ve "Rising"in yanına "Revengeance" alarak gelen oyun aslında amacını da oldukça belli ediyor. Metal Gear markası 2013'te tekrar yükselişe geçmeye hazır. *Revengeance* haricinde bu nesile iki *MG* oyunu gelmesi beklenirken, filminin de çekimlerinin başlaması olası. Bu sırada yeni nesil için bir yeni oyun daha duyurursa Kojima hiç şaşırmayacağız çünkü kendisi yeni oyuncağı Fox Engine'i kullanmak için adeta yer arıyor. Belirtmekte fayda var ki Fox


Dişinize göre bir rakip arıyorsanız Samuel Rodriguez sizi buna pişman edecek!



Takım arkadaşlarınız işin kolay tarafını yaparken...

Engine *MGR*'de kullanılmıyor. Oyunun çehresi bize yeni şeyler sunmuyor, yaşlanmış bir neslin olgun silüetine tanık oluyoruz. *The Zone of the Enders HD Collection*'dan çıkan demomuz oyunun asıl hikâyesini ve Raiden'ın asıl derdini anlatmıyor ama biz *MGR*'nin *MGS4*'ten dört sene sonra geçtiğini biliyoruz. Raiden artık Maverick Security adına çalışıyor ve ailesinin geçimini üstleniyor. Bu güvenlik şirketinde çalışmak tabii ki kapı bekçiliği yapmanın çok ötesinde bir yetenek gerektiriyor. Raiden demoda soluğu Afrika'da alıyor ve bize bu güvenlik işinde ne kadar iyi olduğunu ispatlıyor.

Platinum Games aksiyon oyularına getirdiği abartı sanatıyla bilinir, Raiden da zaten bu iş için biçilmiş kaftan. *MGS4*'teki özel kıyafetinin de ötesine geçen Raiden artık soğan erkeği olmaktan çıkmış, kelimenin tam anlamıyla bir ölüm makinesine dönüşmüş. Hangi düşmanıyla karşılaşırsa karşılaşsın onu ayrı kılacak en büyük özelliği yıldırım gibi kılıç kullanabilmesi. Bu özel kılıç modunda zaman yavaşlıyor ve düşmanın istediğiniz uzvuna istediğiniz darbeleri indirebiliyorsunuz. İçinizdeki kasabı ortaya çıkaran bu sekanslar oyunun en güzel yeri olacak şüphesiz. Düşmana karşı koşarak gelip yerden kayarak bir çelme atıp zamanı yavaşlattıktan sonra yere düşmekte olan askerin önce boynuna bir kılıç darbesi, daha sonra belinden aşağıya doğru bırakacağınız onlarca kesik, nihayetinde yerde 250 gram kıymaya tekabül edecek. *MGS4*'te o, "Ben Raiden'la oynamak istiyorum n'olurrrr" dediğiniz sahnelerde neler gördüyseniz aynısını, hatta daha abartılısını *MGR*'de yapabiliyorsunuz. Ninja Run özelliğiyle şimşek gibi hızlanıp dağ bayır demeden engelleri hızla aşıp adınızın hakkını verebiliyorsunuz.

HER BOSS TAM BİR BAŞ BELASI

Demonun boss'larından olan köpek modelli LQ-84'e karşı oynarken bir saniye bile yerinde durmamanız gerekiyor mesela. Henüz prototip olan bu it her yöne son derece hızlı atlarken kuyruğundaki dev testereyi de çok iyi kullanıyor. Bazen parry yaparak bu ataklardan kaçmalı, bazense güzel zamanlamalarla karşı saldırılara geçmelisiniz. Havadan saldırı da bir çözüm tabii. Ben en çok Dwarf Gekko'ları kesmeye bayıldım. Zıplasanız bile anca beline geldiğiniz bu Gekko'ların kafasına çıkabilirseniz çivi hareketleriyle adeta *Mortal Kombat*'taki bitirici hamlelere benzer şovlara imza atabiliyorsunuz.

Raiden da olsa su yakmıyor; özel kıyafetiyle bu kadar hızlı ve güçlü hareketler yapmak onda büyük enerji kayıplarına neden oluyor. Enerji gereksiniminiyse yine düşmanlardan sağlıyor Raiden. Eğer doğru şekilde düşmanınızı sona hazırlarsanız ölmeden hemen önce yıldırım mavisi gibi olan cücüklerini tutup el yordamıyla kendinize geçirebiliyorsunuz. Oldukça karizmatik animasyonlar eşliğinde gerçekleşen bu enerji transferleri son sürat akan aksiyonu da biraz olsun kesip mola vermenizi sağlıyor. "Son sürat akan aksiyon" derken çok ciddiyim! Sizi uyarıyorum! *Bayonetta* veya *Devil May Cry* bu oyun karşısında yavaş kalıyor arkadaşlar! Ve düşmanlarınız da zombi değil, sizin kadar hızlı ve güçlüler. Hiç mi hiç küçümsemeyin yani karşınızdakileri. Ama saklanabilirsiniz bakın. Gözükmeden ilerlemek, tek tek avlamak da bir çözüm. Her ne kadar tüm oyunu böyle bitiremeyecek olsanız da arkadan veya tepeden yapacağınız ani hareketlerle tek seferde düşmanın işini bitirebilirsiniz. Bitiremezseniz zaten vay halinize.

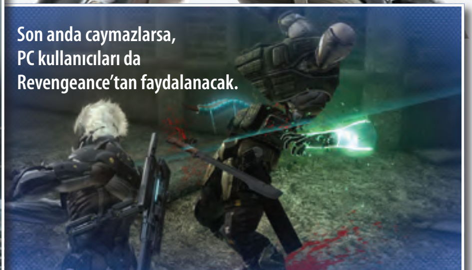
OYUNUN ÜÇLÜ PRİZİNDE BUG BULDUK

Karşılaştığımız demo çok heyecanlı, biraz kısa olmasıyla beraber biraz da sorunluydu. İçimizde hiç korku yok dersek yalan olur. Demonun beni en çok rahatsız eden tarafı kameraları oldu. Dar alanlardaki hızlı kapışmalarda kamera bir o duvara bir bu duvara çarpıp görüşünüzü bozuyor, düşmanı kaybediyorsunuz. Kamera nesnelerin arkasında kalabiliyor, bir süre boyunca oradan çıkmayabiliyor (yıl 2013, konuştuğumuz şeye bakın). Onun haricinde henüz pek çok hareketimiz olmamasına rağmen bazı hareketleri yaparken oyun biraz geç tepki veriyordu. Parry yapmak teoride kolay olsa da uygulamada bir türlü zamanlamayı tutturamıyorsunuz. Şiir gibi kombolar ortaya çıkarmakta eminiz ki biraz zorlanacağız... Elbette bu demonun oyun çıkmadan çok önce hazırlandığını düşünüyoruz. Platinum Games geri dönüşler neticesinde bunları ortadan kaldırmış, çok daha temiz bir oyunla karşımıza çıkacak olabilir, temennimiz o yönde. Ama bu haliyle bile Raiden tahmin ettiğinizden daha öfkeli ve tehlikeli geliyor. 2013 ve sonrasında daha uzun süre yanacak olan Metal Gear ateşini hakkını vererek taşıyacağa benziyor.





"Heavy Armor" dedikleri şeyin ete kemiğe bürünmüş hali.



Son anda caymazlarsa, PC kullanıcıları da Revengeance'tan faydalanacak.





THE PHANTOM PAIN

BİR GÜN GELİR, HERKES KENDİ YOLUNA GİDER, HER ŞEY NASIL BAŞLADIYSA ÖYLE BİTER

-FURKAN FARUK AKINCI

Metal Gear serisini sıkı sıkıya takip ediyorsunuz... *MGS4*'ün sonunda Big Boss'un net bir şekilde sonunun geldiğini biliyorsunuz. PSP için çıkan oyunları da oynadınız; hatta yetmedi *HD Collection* ile *MGS2* ve *3*'ü tekrar hatırladınız; o da kesmedi PSN'den 1998 tarihli *Metal Gear Solid*'i indirip hız kesmediniz. Yeter mi? Kesinlikle hayır. *Metal Gear*'ın içindeki onlarca alt hikâyeyi yakalamak için hem genel resmi görmeli, hem de detayları kaçırmamalısınız. Güzel olan şeyi sevmek, sevebilmek bir sanattır ve özen gerektirir. *Metal Gear* da bu ilgiyi ve özeni hak ediyor.

Fox'dan iki hayalet doğacak. Bunlardan biri *Ground Zeroes*, diğeri *Phantom Pain*... *Phantom Pain*'in *Metal Gear Solid 5* olup olmadığı halen resmileşmedi. *Ground Zeroes* ise *MGS5*'in ön sözü gibi olacak. Her iki oyunun da açık uçlu olacağı biliniyor ve muhtemelen her iki oyun da PS3 ve Xbox 360 için çıkacak... Yo hayır, bir yanlışlık yok. Etraftan kazıdığım bilgiler her iki oyunun da modifiye edilmiş Fox Engine kullanacağını söylüyor. *Metal Gear* serisinin ve bu neslin kapanışı daha epik olamaz; perde kapanırken muhtemelen tüm hikâye her şeyin başladığı yere bağlanacak ve Kojima son iki ayda yarattığı tüm bu enigmanın ardından 25 yıl önce açtığı çemberi kapatmış olacak.

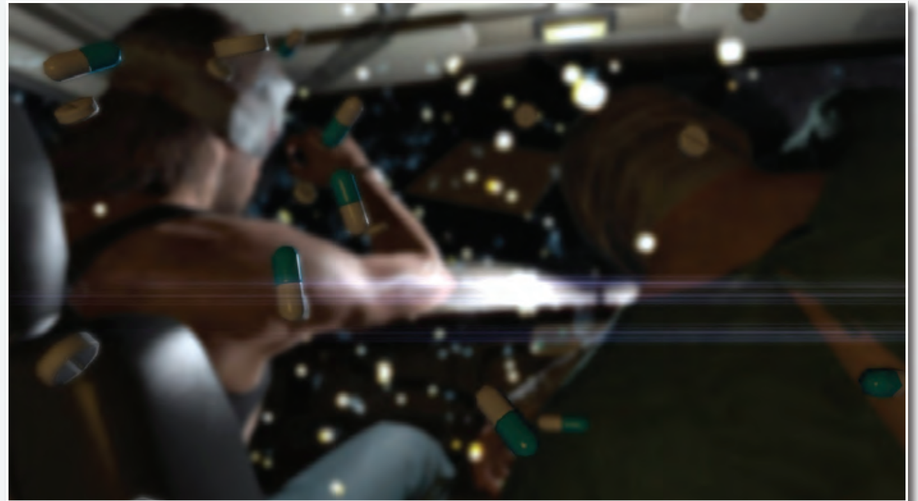


THAT AIN'T NO WHALE, THAT A GREAT WHITE GOD!

Dünya üzerinde iki büyük troll tanırım, biri Tuğbek, diğeri de Kojima'dır. Breh breh! Japon olanı ortaya iki fragman gömdü -ki birinin onun tarafından çıkarıldığı resmi bile değil- ortalık birbirine girdi resmen. Ortaya atılan teorilerin, fikirlerin haddi hesabı yok. Ama biraz dikkatli gözler *The Phantom Pain*'de kimlerin arz-ı endam ettiğini çıkarabilir. Ortada dönen şeyin ne olduğunu az da olsa kestirebilmek içinse Metal Gear evrenine ciddi şekilde hâkim olmak gerekiyor. Kojima *MGS4*'ten sonraki asıl bombalarını *Portable Ops* ve *Peace Walker* adlı iki PSP oyununda patlatmıştı. Söz konusu "asıl bombalardan" kastım elbette ki serinin hikâye örgüsündeki sürprizler: Big Boss'un hikâyesi özellikle *Peace Walker*'da, Outer Heaven'a ve 1987 yılında MSX2 platformuna çıkan ilk *Metal Gear* oyununa doğru hızla yol alıyordu...

İlk olarak Spike Video Oyun Ödülleri'nde gösterilen *The Phantom Pain* direkt olarak "*MGS5* mi acabağ?" sorusunu akıllara getirdi. Oyunun İsveçli bir oyun geliştirme stüdyosu olan Moby Dick tarafından geliştirileceği ve türünün korku-hayatta kalma olacağı söyleniyordu (elbette ki dikkatli gözlerden Moby Dick çalışanlarının Konami VIP locasında oturdukları kaçmıyordu). Dikkatli gözlerin yanında ve oyunun evrenine hâkim oyuncular içinse bazı şeyler çok daha berraktı ve fragmanı izledikçe her bir saniyenin kocaman bir "OHA!" değerinde olduğu açıktı. Onlardan biri de benim elbette ki... Dedektif gibi iz sürdüm ve *The Phantom Pain*'in sırlarının peşine düştüm.

Stüdyonun adı ne? Moby Dick... Oyun tasarımcısının adı ne? Joakim Mogren. Peki, Kojima manyağı sizce bunları tesadüfen ortaya atmış olabilir mi? Elbette ki hayır. Moby Dick ile MGS arasında ciddi benzerlikler var. Zaten dikkat ettiyseniz fragma-




Benim yorgun dostum.

The Phantom Pain'in üzerine MGS5 cuk diye oturuyor.

THE PHANTOM PAIN

KOJIMA ORTAYA İKİ FRAGMAN GÖMDÜ, ORTALIK BİRBİRİNE GİRDİ RESMEN. ORTAYA ATILAN TEORİLERİN, FİKİRLERİN HADDİ HESABI YOK.

nın sonlarına doğru kocaman bir balina önüne geleni yutuyor. Bunun Philosophers' Legacy ile birlikte *Peace Walker*'ın sonunda The Boss olarak karşımıza çıkmış ve ileride Patriots'a bağlanacak AI Network'ün bir tezahürü olduğunu düşünüyorum, yani asıl düşmanın ta kendisi. Big Boss ise açıkça Kaptan Ahab ve inşa edebilmek için her şeyini ortaya koyduğu Mother Base'i kaybedecek. Tıpkı Kaptan Ahab'ın ilk gemisini kaybettiği gibi... Ancak Outer Heaven henüz kurulmadı elbette ki... Big Boss, Mother Base'i Pasifik Okyanusu'nda kaybetti, yine tıpkı Kaptan Ahab'ın ilk gemisini kaybetmesi gibi... Her şeyin ötesinde Joakim adı çok açık bir şekilde Kojima'nın anagramı; Mogren ise *MGS5*'in kod adı olan OGRE'yi içinde barındıran bir kelime. OGRE'nin Japoncası da Oni, diğer bir deyişle Phantom... Paragrafın toplamı Ebcet Hesabı'na döndü ancak Kojima'nın kurşunlarını havaya sıkmadığı da bir gerçek.

I DON'T GIVE REASONS, I GIVE ORDERS!

Fragmanın akışında karşımıza çok ilginç ama bir o kadar da tanıdık karakterler çıkıyor. Bizi karşılayan yaşlı doktor muhtemelen Dr. Madnar. Kendisi ilk *Metal Gear* (1987) oyununda sahne almış sibernetik uzmanı... Fragmanın başındaki bu karakter için yine aynı oyundan Dr. Marv diyenler de var ancak kendisinin İngilizce konuşamadığı aynı oyunda açık bir şekilde belirtilmişti. Doktor ile teşrif olduktan sonra bir bakıyoruz ki karakterin kolu yok. Yerine protez bir kol duruyor. *MGS4* ile birlikte gelen database'e göre (halen PSN'den ücretsiz indirebilirsiniz) Big Boss, Outer Heaven'daki olayların sonuna kadar sağ gözünü, sağ kulağını ve tüm uzuvlarını kaybedecekti. Fragmanda sadece sağ kolunun olmadığını görüyoruz. Bir yandan da Big Boss olduğunu düşündüğümüz başkarakterin sağ gözü sarılı. Big Boss gözünü ta 1964 yılında kaybetmişti ama o zaman neden şimdi sarılı? Çünkü Dr. Madnar bir sibernetik uzmanı ve ilk *Metal Gear* oyununu oynamış olanlar onun organları ve uzuvları sibernetik protezlerle yenileyebildiğini hatırlarlar. Oyun çok güçlü ihtimalle 70'li yılların sonuyla, 80'li yılların ortasında bir dönemde geçecek ve nanomachineler henüz keşfedilmemiş olsa da, sibernetik çağına ucundan da olsa girmiş durumdayız. Bu nedenle Big Boss, Mother Base'i kaybetmiş ve hastaneye yatmış durumda. (Ancak tüm bu hastane sekansında gerçekliği sorgulatacak çok unsur var...)

Peki, bu hastane nerede? Yine fragmanın ilk saniyelerinde bir İngiliz bayrağı ve yanında bir harita dikkat çekiyor... Bu haritaya biraz dikkatli bakınca gözüme Kıbrıs haritası gibi göründü. Peki, Kıbrıs'ta ne var? Kraliyet Hava Kuvvetleri üssünün içinde yer alan Prenses Mary Hastanesi... Burası 1986 yılında terörist saldırıya uğramış gerçek bir yer.

Fragmanın bence en vurucu iki yeri var ve bu iki yer de sadece birer saniyeliğine görünüyor. Bunlardan ilki kapı aralığından görünen kısa boylu ve gaz maskeli, siyah üniformalı bir çocuk. Fragmanı dondurup biraz daha dikkatli baktığımda sırtımdan soğuk terler geldi çünkü çocuk havada asılı duruyordu. Hastanede açıklanamaz olaylar dönüyor, her yeri alevler sarıyor ve... Bu ufaklık küçük Psycho Mantis'ten başkası olamaz. O sıralarda KGB için çalışıyor olduğunu bildiğimiz genç Mantis'in ilk büyük işi bu olmalı. (Elbette doğduğu kasabayı yaktığını ve babasını öldürdüğünü es geçersek...) *Metal Gear Solid*'de (1998) çocuk yaşlarından itibaren sahada olduğunu söylemişti hemen ölmeden önce. Diğer vurucu kısımsa alevler içinden görünen kırmızı üniformalı ve iri kıyım bir adam... Oyumu Volgin'den yana kullanıyorum. Grozny Grad'da, Shagahod ile birlikte alevler içinde yanarken bırakmıştı. Philosophers' Legacy'nin birinin de onda kaldığını düşünecek olursak kendisinin tüm azametiyle dönmemesi için bir sebep yok. Ayrıca kendisinin tüm Metal Gear oyunlarında başarılı bir şekilde nükleer füze göndermiş tek kişi olduğunu ve hikâyeyi en başında tetiklediğini de hatırlatırım. Her şeyi Volgin başlatmıştı kısacası... Hatta daha da ileri gidiyorum ve *Phantom Pain*'de bahsedilen Phantom'un Volgin olduğunu iddia ediyorum. Bu adam o kadar da önemli bir karakterdir. (Acaba *Ground Zeroes*'daki yüzü yaralı adam da Volgin?) Nihayetinde muhtemelen Soğuk Savaş'ın son yıllarındayız ve Big Boss da olayların tam ortasında.

CALL ME ISHMAEL...

Bir de bize yardım eden yüzü sargılı biri var... Moby Dick hikâyesinde evsiz ve öksüz biri vardı Kaptan Ahab'a yardım eden. O kişi Ishmael'di. Benzerlikler üzerinden gidecek olursak yüzü sargılı bu adam kesinlikle Gray Fox. Big Boss'un, Gray Fox'u Mozambik İç Savaşından kurtardığını düşünecek olursak, Fox'un bu iyiliği karşılıksız bırakmayacağını söyleyebiliriz. Gray Fox da bir evsiz ve öksüz; bildiği tek evi savaş alanı ve eğer oyun düşündüğümüz dönemde geçecekse Big Boss ile Gray Fox'un tanışıklıkları daha da derinleşiyor olmalı.

Nihayetinde Gray Fox ve Big Boss, The Patriots'a dönüşecek ve tüm dünyanın kontrolünü ele geçirecek AI Network'ü yok etmek için güçlerini birleştirecekler ve Outer Heaven'ı kuracaklar. Hikâye 1987 tarihli ilk Metal Gear oyununa bağlanacak ve çember kapanmış olacak.

Ey, sevgili Metal Gear ve Kojima hayranları... Uzun bir bekleyiş dönemi bizleri bekliyor. Bunca merakın altından nasıl kalkılır bilemiyorum ama Big Boss'u tekrar ayağa kaldırmak için orada olacağımı çok iyi biliyorum. Hele bir de seriyi benim gibi 20 senedir takip ediyorsanız o karakterlerle kurduğunu duygusal bağın gücünü kelimelerin tarif edemeyeceğini de... *Phantom Pain* aslında ne biliyor musunuz? Bu bekleme sürecinin ta kendisi...


Kırmızı zırh... Volgin'den başkası olamaz.

Hideo Kojima

%70'İ FİLMLERDEN OLUŞAN ADAM -EREN OKKA

24 Ağustos 1963 tarihinde Tokyo'da dünyaya gelen, elli yaşına merdiven dayadığına inanmakta güçlük çektiğimiz Japon insan... 1986'dan beri oyun yapan Hideo Kojima yirmi yedi yıllık kariyerine onlarca oyun sığdırmış. Tasarlamış, yazmış, yönetmiş... MSX'ten PlayStation'a, oradan da günümüz konsollarına değin uzanan kariyeri zorlu bir başarı öyküsü, ve bu öykünün ardında sinema aşığı, hayalperest bir çocuk yatıyor.

HİKÂYECİ

Belki de her şey, zamanla bir aile geleneği halini alacak olan her gece beraber oturup film izleme alışkanlığı ve Kojima'nın sinema aşkının yavaş yavaş şekillenmesiyle başlıyor. Hani çoğu ebeveyn çocuklarını bir an önce yatağa kışkışlama derdine düşer ya, Kojima ailesinde film bitene kadar yatağa gitmek yasakmış! Özellikle Western türü, Avrupa sineması ve korku temalı filmler olmak üzere, çocuklar için uygun sayılmayan yapımlar dahi izlemiş Kojima. On yaşına geldiğinde, ailesi eline biraz para tutuşturup onu filmleri sinemada izlemesi yönünde teşvik etmiş. Ta o zamandan beri Kojima'nın zihni bir dakika boş durmuyor, sürekli başka dünyaların hayalini kuruyor işte.

On üç yaşındayken babasını kaybetmenin verdiği üzüntünün ve okuldan eve döndüğünde boş bir evle karşılaşmanın yarattığı hissin içine işlediğini, bugün dahi bir seyahat esnasında bir otelde yalnız kalması gerektiğinde ses olsun diye hemen televizyonu açtığını itiraf ediyor Kojima. Sonrasında sinema sevdası daha da büyümüş: Lise hayatı arkadaşlarıyla birlikte, 8mm'lik bir kamerayla zombi filmleri çekmeye çalışmakla geçmiş (bu noktada gözümde J. J.



Abrams'ın Super 8'i canlanıyor). Üniversitede ekonomi okumuş olsa da boş zamanlarında hep kısa öyküler yazıyor, bu öykülerle ödül kazanıp ardından filme dönüştürmenin hayalini kuruyormuş.

Japonya'da düzenli bir mali gelir sağlayan, "güvenli" bir işte çalışmak yönünde ciddi bir toplumsal baskı var. Oyun endüstrisinde çalışmak -en azından bir zamanlar- itibarsız bir iş sayıldığı için Kojima da çok sıkıntı çekmiş. Öyle ki bu işe ilk başladığı zamanlarda "oyun tasarımcısı" anlamına gelen Japonca bir sözcük dahi yokmuş! Partilerde tanıştığı insanlara bir firmada finans işleriyle uğraştığını söylüyormuş. Konami'ye girişi dahi, firmanın o zamanlar ürettiği oyunlardan ziyade, borsada yer alması nedeniyle olmuş.

Kojima'ya hayatta ne isterse onu yapabileceğini söyleyen, ona bu seçiminde destek olan tek kişi, annesi olmuş.

BİR EFSANE DOĞUYOR

Kojima'nın oyun sektörüne girişi, bir bakıma, film sektörüne giremeyişi yüzünden olsa da kısa sürede bu işe adeta âşık olmuş:

"En başından beri sanat yaptığıma inanıyordum. Dünya sanki video oyunlarının neye dönüşebileceğini bekliyormuş gibiydi ve en büyük motivasyon kaynaklarımdan biri, elimden gelenin en iyisini yaparak, bunu onlara göstermekti."

Savaş oyunlarının her zamanki gibi popüler ol-



duğu bir dönemde Konami de kendi oyununu yapmak istiyordu. Lakin Kojima herkesten farklı bir şeyler üretmek hevesindeydi ve bu oyun türünü altüst edecek fikirler peşinde koşuyordu. Takdir edersiniz ki içinde bulunduğunuz ekibin en genç üyesi olarak, hele ki üzerinde çalıştığınız ilk oyun iptal edilmişken, daha önce hiç denenmemiş tarzda bir oyun yapmak istediğinizi söyleyince aldığınız tepki pek olumlu yönde olmuyor. Kojima'nın da birlikte çalıştığı insanları ikna etmesi hiç kolay olmasa da, MSX platformuna çıkan ilk *Metal Gear* bildiğiniz üzere Konami'yi ihya kalmadı, aynı zamanda bir efsanenin başlangıç noktasını oluşturdu.

Metal Gear'ın devam oyunu yapım aşamasına girdiğindeyse işlerin gidişatından ve Kojima'nın projeye dâhil olmayışından tek şikâyetçi olan Kojima'nın kendisi değildi. Günün birinde bir tren yolculuğu sırasında karşılaştığı Famicom departmanı çalışanı, Kojima'ya bunun gerçek bir devam oyunu olmadığını, gerçek devam oyununu onun yapması gerektiğine inandığını söylemiş. Eve dönüş yolunda Kojima'nın kafasında kurguladığı oyunu bugünlerde *Metal Gear Solid* olarak anıyoruz.

Metal Gear Solid... Solid Snake ile oynarken -başka oyunlardan alıştığınız üzere- kendinizi tek kişilik bir ordu gibi, içinde bulunduğunuz anlatıyı bir Rambo ya da Bond filmiymiş gibi hissetmezsiniz. Sizi bazen savaşın doğasına, bazen daha da dair derin düşüncelere sürükler, hiç beklemediğiniz bir gelişmeyle şaşkınlığa uğratır. Öykünün yapısı, sinematik anlatımı, detaylara gösterdiği önem ve hayata geçirdiği parlak fikirlerle tam bir başyapıttır *MGS*.

Kojima'nın yaratıcı yönü ve dördüncü duvarı yıktığı anlar özellikle üzerinde durmayı hak ediyor: Psycho Mantis'in hafıza kartınızın içindeki kayıtlı dosyaları zihninizi okurmuş gibi okumasına, ya da hareketlerinizi önceden tahmin edebildiği dövüş esnasındaki çözüm yolunun kontrol cihazınızı yerinden söküp ikinci bağlantı noktasına bağlamak olmasına ne denir? Bu antikalıklar Kojima'nın ilk vukuatı değildi üstelik; *Boktai* serisinde kartuşun üzerindeki ışık sensörünü bir oyun mekaniğine dönüştürmesi, oyunu gün ışığında oynadığınızda avantaj elde etmeniz gibi dahiyane fikirlerdir Kojima'yı Kojima yapan ve onu böylesine sevmemizi sağlayan. *Metal Gear* serisinin 25 yıllık tarihini oynamaya, izlemeye ve anlatmaya değer tam bir başarı öyküsüne, bir şahesere dönüştüren...

Ancak elde ettiği bu başarıya, aldığı onca ödüle rağmen Kojima'nın aklında hep onu en başından beri destekleyen kadını, annesini etkilemek vardı. Yaşadığı onca zorluktan sonra, artık yetmiş yaşına gelen annesinin -neredeyse bir yıl sürmesine rağmen- *Metal Gear Solid 3*'ü oynayıp bitirmesinin Kojima'ya neler hissettirdiğini tahmin edebilirsiniz.

HIDEO KOJIMA = METAL GEAR

"Yıllar geçtikçe yararlanabildiğim araçlar değişti ve sayıca arttı. Paletimde artık daha çok renk var. Fakat halen aklımdaki o ilk resmi yaratabilmiş değilim. Ve ona ulaşana dek yeni oyunlar üretmeye devam edeceğim" diyor Kojima, ve bir baba olduktan sonra oyunlara bakış açısının nasıl değiştiğini şöyle özetliyor:

"Zaman öldüren ya da sadece eğlendiren oyunlar yaratmaktansa, ki aslında o da önemlidir, aynı zamanda gelecek nesillere fayda sağlayacak bir şeyler yapmak, oynayan insanlar ve hayatları üzerinde nasıl bir etki bırakacağını iyice düşünmek istiyorum."

Fakat isminin yalnızca *Metal Gear* ile özdeşleştirilmesinden biraz rahatsız:

"Başka neler yapabileceğimi henüz dünyaya göstermiş değilim. Kendini beğenmişlik gibi gelebilir, ama 'Metal Gear'ı yapan adam' olarak anılmaktan çok hoşlanmıyorum. Yapabileceğim daha çok şey var."

Eninde sonunda gerçeğe dönüşecek olan *Metal Gear* filmine, yeni oyunlarına, bir sonraki nesil konsollarda nasıl boy göstereceğine, kendi deyimiyle "%70'i filmlerden oluşan" bu adamın ve içinde sakladığı çocuğun daha neler yapabileceğine tanık olmak için sabırsızlanıyoruz.



BOX

Nononono. You must think OUTSIDE the box, Snake.

KOJIMA'NIN ESİNLENDİĞİ BAZI YAPIMLAR

Oyunlar
- Super Mario Bros.
- The Portopia Serial Murder Case

Filmler
- 2001: A Space Odyssey
- Blade Runner
- Escape from New York
- Full Metal Jacket
- Invasion of the Body Snatchers
- The Fury
- The Great Escape
- The Guns of Navarone
- The Terminator
- The Thing

Animeler
- Akira
- Neon Genesis Evangelion

TAKİP ETMEK İÇİN

İngilizce blog
www.kjp.konami.jp/gs/hideoblog_e

İngilizce Twitter
twitter.com/HIDEO_KOJIMA_EN

2012'nin Oyun Anları

Bir oyunu kalıcı yapan, ödüllendirmeye değer kılan nedir? Her yılın sonunda, herkesin yaptığı gibi ödül dağıtma telaşına düşmek yerine bu yıl bu soruyu sorduk kendimize. Belki de yapmamalıydık!

Aslında cevabı bulmakta hiç zorlanmadık. Gözümüzün önündeydi, masanın çevresinde, muhabbet arasında fırıl fırıl dönüyordu. Oyunlar, oyuncunun başından geçen, anlatmaya değer birer anıya dönüşebildiği ölçüde kalıcı oluyordu. Sorun, bu hikâyelerin geleneksel ödül kategorilerine pek de uygun olmamasıydı. "Olsun" dedik, "bu defa gözü karartalım, her türe, her bilindik kategoriye ödül vermek zorunda olduğumuz hissini sırtımızdan atalım ve 2012'de hangi oyunlar bize anlatacak bir şeyler verdiyse onları yazalım."

İşte bu yüzden önümüzdeki 20 sayfanın ismini "2012'nin En İyi Oyunları" değil, "2012'nin Oyunları" da değil, "2012'nin Oyun Anları" koyduk. Elden geldiğince kategori ödüllerine de yer verdik ama adet yerini bulsun derdine düşüp de şartları zorlamadık. Bıraktık, dağınık kalsın.


bwin







FTL: FASTER THAN LIGHT

Oksijen, biraz oksijen...

FTL bu yıl gözden kaçırdığınız en güzel oyun olabilir. Uzaya, uzay gemilerine, uzay dizilerine ufacık da olsa bir ilgi duyan herkesin oynaması gereken bir oyun. Ama sizi uyarayım, "bitirmek için" oynanacak bir oyun da değil. Şu ana kadar 20 kez baştan başlamışımdır, ama daha bir kez oyunun sonundaki o baş belası gemiyi indiremedim! Hayır, FTL'i bitirmek için değil, her seferinde kendi uzay gemisi kaptanı maceranızı yaşamak için oynamalısınız. Her oynayışınız ayrı bir hikâyeye gebe. En son, en büyük hatamı, büyük yatırımlarla aldığım ışınlanma cihazıyla, en güçlü iki adamımı "mih mih mih!" diye gülerek, insansız bir gemiyi ele geçirmek için ışınladığımda yaşadım. Yirminci oynayışım olduğu halde, minik bir detayı ilk kez fark ediyordum: Eğer bir gemi insansızsa, içinde oksijen olmasına da gerek yoktur!

Işınlanma cihazının yeniden ısınmasını beklerken, en güçlü iki adamımın hiç kimseyle karşılaşmadan havasızlıktan boğulmasını dehşetle izledim. Adamlarım 10 pikselden ibaret olsalar da, o anı bütün acısıyla yaşattı FTL bana. **-Sinan**



Deponia

Hayal kırıklığı mutlu bir son olabilir mi?

Deponia'yı ne kadar keyifle oynadığımdan bahsetmiştim. Oyun boyunca amacımız görür görmez vurulduğumuz Goal'ü kurtarmak (golü kurtarmak!), sürekli hayalini kurduğumuz Elysium'a ulaşmaktı. Bu amaçlara ulaşmak için olmadık yerlere gittik, hayatımızı resmen tehlikeye attık (hoş, normalde hayatımızın ne kadar sıkıcı olduğunu görünce bu tehlikeler bile en azından yaşadığımızı hissettiriyordu), birbirinden absürt bulmacalar çözdük, kötü adam Cletus'u bile bir şekilde atlatmayı başardık... Daha doğrusu öyle sandık, öyle sandım.

Tam her şey yoluna girdi dediğim anda, tam oyunun mutlu sona doğru yaklaştığını düşündüğüm o anda her şey tepetaklak oldu. Cletus'a mağlup oldum, Goal'ü kaybettim, Elysium hayallerim bir anda gözlerimin önünde yok oldu gitti.

Kendimi bir kez daha Deponia'da, yapayalnız halde bulduğumda öyle büyük bir hayal kırıklığı yaşadım ki anlatamam. Ama bu başarısız bir sonun yarattığı hayal kırıklığı değil, benim 'Rufus olarak' yaşadığım hayal kırıklığıydı.

Oyunun üçleme olduğunu bilmesem bu satırları "böyle oyun olmaz olsun" diye bitirecektim belki. Ama bu haliyle, suratıma tokat gibi çarpan o mutsuzluk anı benim için Deponia ismiyle özdeşleşmiş durumda. **-Eser**

Yılın Trendi: Kickstarter

Yeni bir buluş değil; Kickstarter 2009'dan bu yana "fikrim geldi" diyen herkesin girip destek arayabildiği bir fon sitesi. Fakat 2012'de oyun sektörü açısından öyle bir popülerleşti, o kadar önemli bir yere kavuştu ki neredeyse amacından sapacak hale geldi. Bağımsız ve dolayısıyla parasız geliştiricilerin, ellerindeki projeyi kurt bir yayıncıya satmaya çalışmak yerine bizzat o oyunu oynayacak olan insanlara sunduğu ve bağış/yatırım topladığı Kickstarter, bir anda en meşhur, en kalantor yapımcıların akınına uğradı. Elindeki kaynakla projesini tamamlayabilecek, istediği yayıncıdan destek alabilecek oyun stüdyolarının bile Kickstarter'a girmesi kimilerimize fazlasıyla antipatik gelse de oluşumu yılın trendi haline getirdi.

BALDUR'S GATE ENHANCED EDITION

Ölüm Allah'ın emri, quick load olmasaydı...

Baldur's Gate'i son oynayışımın üzerinden yıllar geçtiği için ne kadar zor bir oyun olduğunu unutmuşum. Artık kolay oyunlara alıştığımız için normalin üzerinde mücadele sunan oyunların üzerine hazine bulmuş gibi atlıyorum ama "dakika bir, gol bir" anı yaşamayı da beklemiyordum doğrusu.

Şimdi efendim, daha oyunun en başları, oynama başlayalı yirmi dakika olmuş, ya da olmamış. Gorion öldükten sonra Imoen'i de gruba katmışım, bir de Gorion'un öldüğü yere gidip üzerindeki ve öldürdüklerinin üzerindeki ganimetleri toparlamışım. Bir keyif, bir keyif sormayın. Daha oyunun başında bedavadan yeni silahlar, zırh falan kuşanmışım, "önüme gelene bir tekme" modunda dolaşmaya hazırlanıyorum. Gorion'un bahsettiği Jaheira ve Khalid'i bulmak için Friendly Arm Inn'e doğru yola çıktım. Tam hana gireceğim, herifin biri yolumu kesiyor. Hayal meyal bunun kötü adam olduğunu hatırlıyorum, o yüzden cevaplarımda bir umursamazlık var. Bir an önce düşmanlaşsın da ağzının payını vereyim diye artistleşiyorum. Tam da hatırladığım gibi gelişiyor olaylar; kelle avcısı Tarnesh düşmanlaşıyor ve ben de yeni cicilerimle kafasını kırmak için saldırıyorum. Yaklaşık 5 saniye sonra 'Game Over' ekranında buluyorum kendimi! Bir yandan 'n'oldu ki orda yeaa' diye düşünürken hemen quick load yapıyorum. Bu sefer daha hazırlıklıyım. Diyalog biter bitmez hemen Imoen'i arkaya geçiriyorum, güya kendimce taktik yapacağım. Yine 10 saniye içinde Tarnesh önce ikimizi de korkutuyor, kontrolünü kaybettiğim karakterlerimiz sağa sola koşuşturmasını izlerken yine iki büyüyle işimizi bitiriyor.

Bu sefer farklı bir taktik kullanmaya karar veriyorum. Diyalogun hemen ardından hem Frost, hem de Imoen ile kaçmaya başlıyorum. Amacım görüş alanının dışına çıkıp Tarnesh'i muhafızların öldürmesini sağlamak. Alttaki kısımdan kim kime vurmuş takip ediyorum, gördüğüm kadarıyla sağlam sopa yiyor Tarnesh. Az kaldı ölmesine diyerek olaya bakmaya karar veriyorum, Frost ile adım adım yaklaşıyorum ve Tarnesh bir anlığına da olsa görüntüye giriyor. Görüntüye girmesiyle kafama büyüyü çakması bir oluyor ve yine ölüyorum! Hey gidi koca Frost, daha ilk kapışmadan bile sağ çıkamadı yahu. Ama işte öldükçe mutlu oluyorum, Baldur's Gate'i neden sevdiğimi bir kez daha anlıyorum. -Eser



Yılın En Zor Oyunu
DARK SOULS



Bugün nasıl ölsem?

Bu anı Dark Souls'un dünyanın en acımasız oyunu olduğunu bile bile sadist bir zevkle oynamaya devam edenlere adanmıştır: Binbir uğraşla Taurus Demon'ı öldürdükten sonra Undead Burge'a uzanan uzun köprüye gelinir. "Nereye gitsem, nerede ölsem" soruları kafayı kurcalarken uzaktan köprüdeki iskeletler görülür ve onlara doğru ilerlenir. Köprüye yaklaşırken Skyrim'in ejderhalarıyla salaklaşmış bünye kırmızı bir ejder (Hellkite Drake) ile karşılaşmanın heyecanını yaşar. Acımasız yapımcıların daha oyunun başında bizi ejderhaya öldürtmeyeceğini düşünen bünye, kapıya doğru koşmaya başlar. Amaç görsel şöleni izlerken kapıya yetişmektir. O sırada ejderha köprüden aşağı süzülerek köprü üzerindeki iskeletlere ve bana bir alev tomarcığı yollar. Görüldüğü gibi yapımcıların amacı bizi öldürtmek değil, gözümüzdeki en ufak ümit parıltısına çomak soka soka, tekrar tekrar öldürmektir. Yok kardeşim, bu oyun bana göre değil! Hello Kitty oynarım da dönmem buralara artık. -**Göker**

YILIN PS3 OYUNU



JOURNEY



Bir oyunu bitirdiğinizde müziği kulaklarınızı terk etmiyor, kalbiniz normal ritmine dönmüyor, oyun aklınızdan uçup gitmiyorsa, güzel bir şeyin daha sonuna geldiğiniz için üzülüyorsanız; tebrik ederiz, az önce hayatınız boyunca hatırlayacağınız bir oyun anınız daha oldu demektir. Ama eğer başınıza hiç böyle bir şey gelmediyse, size önerimiz Journey oynamanız olacak. Çünkü Journey tam da bu yeteneklerde bir oyun olarak tüm duyularımızı uyardı, unutulmazlar arasına girmeyi başardı.

Kimilerine göre "Yılın Oyunu" olan Journey, bizim toplantı masamızdan PS3'ün en iyisi olarak kalktı. Aslında kolay bir galibiyet oldu, çünkü her nasılsa PS3'e geçen yıl boyunca çok da iddialı oyunlar gelmedi ama akın akın gelselerdi de Journey'nin şansı büyüktü.

Journey, garip bir yol hikâyesi. Bugüne dek onlarcasına eşlik ettiğimiz seyyahların belki de en sessiz olanıyla çıktığımız bir yol bu. Oyun boyunca yalnızlık baki olsa da, yolda karşınıza sizin gibi görünen ama bambaşka bir dünyadan gelen birileri çıkıyor, onlarla yardımlaşıyor, engelleri aşıyor, yol yeniden çatallanana dek birlikte yürüyorsunuz. Hepsi bu... Oyunun size verecek başka bir şeyi yok ama inanın bu yokluğun içinde büyük bir hikâye var. Yol bittiğinde artık aynı kişi olmadığınızı hissedecek kadar da bu hikâyenin bir parçası oluyorsunuz. Özellikle "yabancı dostlar" ile kurulan hikâyeler kalıyor akılda. Birbirini hiç tanımasa da bir anda karşılıklı olarak yardımcı olmaya çalışan, bir yol ağzında dakikalarca diğerinin gelmesini bekleyen, geldiğinde mutlu olan siluetlere dönüşüyorsunuz. Başka oyunlarda istediğiniz kadar tek tabanca takılmayı sevin, itlik çakallık yapın, kötü olun; konu Journey'e gelince eminiz ki ışığından faydalanacaksınız. Sıcaklığını ayağınızın altında hissedeceğiniz bu çölde birine denk geldiğinizde serap görüp görmediğinizden hemen emin olamayacaksınız.

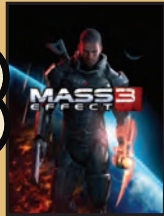
Keşfetme yönünüzde dokunacak olan Journey'nin bu seneki bir diğer bombası müziklerinde gizli. Austin Wintory öyle bir şarkı listesiyle karşımıza çıktı ki uzun süre konuşabiliriz. Yazı yazarken güzel de fon müziği oluyormuş.

"Oyunlarda sanat" tartışmalarını yine alevlendiren Journey, bizlere ICO ve Shadow of the Colossus günlerini geri götürdüğü için ayrıca mutlu olduk. Bu macerada birkaç dakikalığına bile olsa birilerinin hayatlarına dokunduğumuz için Journey bu yılın en iyi PS3 oyunu ve evet, PS3 aldıracak oyunlardan. - **Volkan**

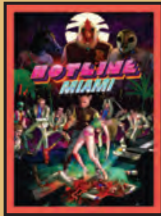
Yılın oyun müzikleri



2012'nin oyunlarında dinlediğimiz tınılar, her zamanki gibi, genellenemeyecek kadar geniş bir yelpazede ve çeşitlilikteydi. Oyunun ruhunu yakalamak ve atmosferi güçlendirmek konusunda ne kadar iyi olursa olsunlar, çoğu "quit" tuşuna bastığımız ana kadar yaşayabildi. Ama bazıları vardı ki, onlar çalışırken, uyurken, otobüsteyken ya da sadece "dinlerken" de yanımızdaydı. Şarkı şarkı seçip ayıklayacak kadar gaddarlaşmadık ama 2012 oyun müzikleri playlistimiz şöyle:



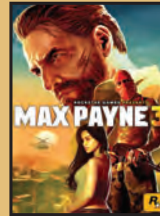
Mass Effect 3



Hotline Miami



Fez



Max Payne 3



Journey

ASURA'S WRATH

YILIN EN İYİ Garip OYUNU

Asura's Wrath'i şu cümleyle açıklayabiliriz:
"Adamlar oynanabilir anime yapmışlar yahu!"
Gökten inen devasa bir parmağa karşı dövüştüğünüz, bir bölümde köylü bir kızı kucağınıza almışken, bir sonrakinde uzayda füzelerin üstüne basa basa koşturduğunuz, bir an koca memeli hatunların sake sunduğu bir sıcak su spasında dinlenirken, 5 dakika sonra böğrünüze girmiş dünya uzunluğunda(!) bir kılıçla, gezegene doğru yanarak düştüğünüz bir oyun düşünebiliyor musunuz? Yüzde doksanı quick-time event'lerden ibaret bir oyun? Bize gerek kalmamış, Japonlar düşünmüşler.

Oynadığınız her bölümün yarım saatlik bir anime bölümü gibi kurgulanmış olması da cabası. Her bölümün başında "Asura's Wrath'in önceki bölümlerinde..." kısmı var. Hatta adamlar bölümlerin tam ortasındaki reklam aralarını bile yapmışlar yahu!

Sonunda, oyun ancak bir animede olabilecek "oha"lıkta bir sonla bittiğinde, bir de oyunun gerçek sonunun bu olmadığını anlayarak şoka uğruyorsunuz! Bölümler arasındaki bazı sinematikleri 2 dolara satması bir yana, oyunun gerçek sonunun da DLC olarak ayrıca satılıyor olması Capcom'un ayıbı, lakin nedense oyunun acayiplikleriyle kafanız yeterince bulandığından olsa gerek, bunu görmezden geliyorsunuz.

Oyunda bir ara Ryu'yla dövüştüğünüzü de söylemiş miydim?
Evet, "Oryuken!"in Ryu'su...
-Sinan





Max Payne 3

Acının son demleri

Max Payne, hayatındaki pek çok konuda olduğu gibi, işinde de çok kötü birisi. Hep böyle miydi bilemiyoruz ama Max Payne oyun dünyasına adım attığından beri yüzü gülmedi. Daha önceki Max Payne oyunlarında sevdiği herkesi kaybeden bir adam oldu ve yine de hiçbir şey yapmadan otursa daha az zarar göreceğini, daha az zarar vereceğini anlayamadı. Bir şekilde yeni felaketlerin tetikçiliğini yapmak üzere kalktı, São Paulo'ya bodyguardlık yapmaya gitti. Üçüncü oyunun daha en başından her şeyin ters gideceği o kadar açıktı ki...

Max, serinin bu üçüncü oyununda, size işinde kötü olduğunu tekrar tekrar söyleyecek. Hatta bu konu o kadar ruhunu sıkıyor ki, alkol ve hatta ağrı kesiciler bile fayda etmiyor. Max Payne 3'ün tamamında, huzur arayan ancak geçmişindeki hatalarından kurtulamayan bir adamın monologlarını dinliyoruz. Max, bize yaşlılığından ve göbek bağlamış olduğundan tutun, ne yaptığını bilmediğine ve kendini aşan olaylara karıştığına kadar kendisini yeren birçok cümle kuruyor. Bir noktada, "Ben kötüleşmiyorum…" diyor Max, "Ben kötüyüm. Ben kötü bir şakayım."

Pek çok yerde, Max şairlere taş çıkaracak kadar soyut ifadelerle anlatıyor derdini ve bu anlarda çok eğleniyorsunuz: "Hayat belirtilerine doğru yürüdüm, onları boğazlayarak kendime yol açtım."

Kendinin bir başarısızlık olduğunu söyleyen Max, bundan üç saniye sonra, yavaş çekimde hız teknesinden atlıyor ve kendine doğru gelen bir RPG roketini havada patlatıyor. Ardından tek eliyle, kevlar zırhlarıyla ona saldıran bir orduyu katlediyor. Rockstar, Max Payne 3'de neredeyse işlevsiz bir alkoliği, birkaç saniyede oyun sektörünün en acımasız katiline çeviriyor ve bize serinin en iyi oyununu ya da oyun tarihinin en inandırıcı karakterini değil ama yılın en çetrefilli ruh hallerini hediye ediyor. -**Hakan**

Yılın Remake'i: PES 2013



Top ayağa daha iyi oturuyor, futbolcu animasyonları gerçekçi, attığınız paslar yerini buluyor, müzikler şahane, seyirciler kağıttan değil, maç yorumcuları genellikle boş boş konuşmuyor, defans sistemi yenilenmiş, rastgele değil taktiksel oynamak sonuç veriyor, yapay zekâ kontrolündeki oyuncular çok daha mantıklı hareket ediyor ve evet, "bu defa olmuş"....

PES'e haksızlık etmek istemeyiz ama her yıl birkaç minik değişiklikle ve sadece güncellenerek çıkan, önceki sürümün üstüne yenilik diyebileceğimiz bir şey koymayan oyunların yeni olmadığını artık görmemiz gerekiyor.



FOOTBALL MANAGER 2013

Peki beni neden kovdunuz?

Arsenal, yöneticilerinin artık içine şeytan mı kaçtı ne oldu bilinmez, Arsene Wenger'in görevine tek kalemde son verip daha önce hiçbir antrenörlük tecrübesi bulunmayan beni teknik direktörlük koltuğuna getirmişti. Başta The People, Football365.com, The Sun ve AMK olmak üzere pek çok yayın hakkımda atıp tutuyor, adeta taraftarlarımı bana karşı kışkırtıyordu. Oyuncularım dahi uzaklaştığımda arkamdan fısır fısır konuşur, "Kim getirdi lan bu dümbeleği" tarzı yorumlarda bulunur olmuştu. Ancak bütün bu olumsuzluklar elbette ki beni yıldırmayacaktı. Yaptıklarım yapacaklarımın teminatı değildi belki ama hevesli çocuktum, yalan yok.

İlk olarak kadromun yapısını baştan sona analiz ettim. Sagna'nın sakatlığı ve Andre Santos'un "Binlerce dansöz var" yapısı beni beklerimizin gidişatı konusunda işkillendiriyordu. Alex Song'un gidişi sonrası siyahi kontenjanından torpilli Diaby, orta sahayı toparlamak konusunda pek bir acizdi. Giroud dışındaki hücumcuların kafası karışıktı, forvet ve kanat arasında o kadar çok yerleri değiştirilmişti ki bir sonraki maça defans başlama korkusuyla çıkıyorlardı. Gerisi ise Wenger'in takıma doluşturduğu çoluk çocuktan ibaretti. Yapacak çok iş vardı anlayacağınız. Peki ben ne yaptım? Eline biraz para geçen her Forvetsporlu halı saha topçusu Türk gencinin yapacağı gibi bastım parayı aldım Falcao ve Cavani'yi. O an bana çok mantıklı bir hareket gibi gelmişti ama sonrasında pişman olmadım dersem yalan olur.

Ligin başlaması ile birlikte gişeleri kaldırılmış köprü trafiği gibi boşalan kanatlarım, rakip takım oyuncularına "Orta – kafa – gol" çalıştırıyordu adeta. 4-2-3-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-3-2, 5-5-0 vb. neler denemedim ki! Yok arkadaş yok, kanatları tutun diyorum göbekten yiyorum, lan koşun göbeğe diyorum, hop bir bakmışsın sağanak orta yağmuru başlıyor. "Haddinden fazla mini" etek giyen hatunlar gibiyim, sürekli oramı buramı çekiştiriyorum. Ancak iş Avrupa'ya gelince değişiyor. Zico ve yardakçılarına nazire edercesine maç seçen oyuncularım, Şampiyonlar Ligi'nde karşısına kim çıksa haşat ediyor. Andre Santos bile maçtan iki gün önce içmeyi bırakıyor, o derece...

Ligde orta sıralara demir atınca ben de varımı yoğumu Avrupa için ortaya koymaya karar verdim haliyle. Ligde Jenkinsonlarla, Fabianskilerle oynayınca yabancı rakiplerim de hazırlanamıyor doğal olarak, sürekli bir sürpriz, sürekli bir şaşırtmaca peşindeyim. Sene sonuna gelindiğinde ligde dokuzuncu sırada olan ben, Şampiyonlar Ligi'nde utanmadan finale yükselmiştim. Rakip tanıdık, ligde gelip gidip 3-5 sallayan Manchester United. Final için taktiğim belli; maç öncesi Fatih Terim, maç sırasında Zico, öne geçince Aykut Kocaman stayla. Veriyorum gazı, okşuyorum saçlarını, yolluyorum sahaya. Maç kısır geçiyor, orta saha mücadelesi bile yok. Golsüz tamamlanan ilk yarı sonrası ikinci yarıya büyük umutlarla transfer ettiğim ikiliyi çıkarıp patlama etkisine güvendiğim Walcott'la başlıyorum. O da yüzümü kara çıkarmıyor ve 63. dakikada asıveriyor golü. O andan itibaren "Aykut Kocamaning"e başlıyorum. Bir Selçuk Şahin olmasa da Diaby'i salıyorum sahaya ve "Allah'ını seven defansa koşsun" diye haykırıyorum.

Bitiş düdüğü çaldığında 1-0'lık skor değişmemiş ama kupa bizim oluyor. Sonuç mu? Sezon başında "Şampiyon oluruz yeaa, kasmayın bu kadar" diyen ben kendimi kapı önünde buluyorum. Bu halimle, yılın oyunları mücadelesinden eli boş dönen Football Manager 2013'ü çok daha iyi anlıyorum. -**Turgut**



FIFA 13

YILIN Spor OYUNU

Papaz her zaman pilav yemez. Eğer bu cümle fazla karmaşık geliyorsa, video oyunu yapımcıları anlamakta zorlanıyorsa şöyle ifade edelim: Bir şeyi devamlı yaparsan o şeyden sıkılırsın. Yan sayfada da biraz bahsettiğimiz gibi, bu yıl spor oyunlarında bizi en çok sıkıştıran mesele "yeniymiş gibi" yapmalarıydı. FIFA için de durum farklı değil, seri birkaç yıldır sırtını sağlama aldı ve köşesini canla başla koruyor ama diğerleriyle kıyaslandığında, *kısmen* daha yeni geliyor gözümüze.

Şu yaşıma kadar milyon tane futbol maçına çıkmışımdır (tabii elde controller olan maçlardan bahsediyorum) ama ilk kez FIFA 13'te bu kadar heyecanlanarak ve ciddiye alarak oynadım diyebilirim. Arkadaş yanında oynadıklarımı bıraktım; online maç yaparken bile hop oturup hop kaktığımı, gülmekten salya akıtıp sinirden gamepad'i ekrana attığımı (atamadı) biliyorum! Takılma yaşamadığım online maçlar esnasında sahaya "ya bu maçı alırım ya da keserim bu bilekleri" ciddiyetinde çıkıp kütür kütür maçımı yapıp bir üst lige çıkmanın kutlamasını yaptım; odamda içi soda dolu kupamla tur attım. Bu sene eşofmanlarımı boşa terden sırılsıklam yapmadım, halı üstünde boşuna kaymadım yani! FIFA 13 offline veya online, biriyle maç yapma heyecanını en güzel veren oyunlardan biri olarak beni zaten tavladı ama hepsi bu da değil.

Oynamasanız bile müzikleriyle kaliteli bir radyo dinliyor hissi alarak eğlenebileceğiniz FIFA 13, Maç Günü özelliğiyle de türe yeni bir standart getirdi. Gerçek hayatta içinde bulunduğunuz lig ve tuttuğunuz takım neler yapmış, başına neler gelmiş, bunu oyuncuya en güzel şekilde yansıtıp sizi havaya sokmayı başarıyor. Gerçek ile oyunun bu kadar keyifli kesiştiğini henüz görmemiştik. Rakamların birer istatistik olarak kalmadığı, sizi etkilediği sistem akabinde heyecanı da beraberinde getiriyor. Offline maçları bile büyük bir motivasyola oynamaya başlıyor, baskıyı omuzlarınızda hissediyorsunuz. Bu baskı bazen sizi asabi bir dedeye çevirse de (maç esnasında aramayın ulan beni!) bazen de sinirleri alınmış löp bir ete çeviriyor ki tadından yenmez (marine ediceksin önce tabii bunu).

PES'ten FIFA'ya geçen arkadaşlarla yaptığım her maçta, uzaktan attığım her gol sonrası ayağımı dizine koyup "sil" işareti yaptığımdan artık yalnız bir futbolcu kariyerim olsa da müzem kupalarla, kasam paralarla, kulübem yıldızlarla dolu! Sanal da olsa 2012'yi başarılarla tamamlamışım hissiyatı bünyeye hakim ve bunun FIFA 14'e kadar süreceğini tahmin etmek de pek zor değil. Basketbol sever biri olsaydım Göktuğ'un çok hak yediği NBA 2K13'ü de bu denli sevebilirdim, sevebilirdik belki, ama biliyorsunuz ki that is the futbol, it is the futbol! Tebrikler FIFA 13. – **Volkanto Carlos**

Mass Effect 3

Yılın Hayal Kırıklığı

Üç oyun, sayısız DLC, yüz saate yakın oynanış ve unutulmaz karakterlerle, "efsanevi boyutlarda" demenin bile hafif kaçtığı bir üçlemeydi Mass Effect serisi. Ama tüm yük dönüp dolaşıp üçüncü oyuna binmişti... Neden? Çünkü üç oyundur verdiğimiz o kadar ağır kararların sonuçları bu oyunda düğümlenecekti... Her biri ayrı ayrı çok ağır sonuçlar içeren alt hikâyeleri nihayete erdirecekti. Ve tüm bu kararlar birleşip, tüm yaşam formlarının sonunu belirleyecek, galaksinin gördüğü en büyük ölüm kalım savaşının sonunda karşımıza çıkacaktı. Kararlarımızın bizi sürüklediği, bize ait gibi hissedebileceğimiz bir son. Ama ne oldu sonunda? Nereden çıktığı belli olmayan bir çocuk, bize üç farklı sondan herhangi birisini seçmemizi beklediğini söyledi. Seçimlerimizin sonunda da birbirinden %10 anca farklı bir oyun sonu izledik... Üç son arasındaki fark neydi? Patlamaların rengi!

Yeniden bir Deus Ex sonu sendromu (A sonu için şu düğmeye, B sonu için diğerine basınız) yaşatması değildi bizi asıl yıkan. 100 saat boyunca verdiğimiz hiçbir kararın bu nihai sonda etkisinin olmamasıydı. Yine üç farklı sabit son olsun, ama bizim kararlarımızın bu sonlarda en ufak bir etkisi olduğunu bilelim, çok şey mi istemiştik yani? Bu hayal kırıklığı bizi o kadar yıktı ki, Mass Effect evreninin fizik kurallarına uymayan oyun sonundaki mantıksız olaylar, oyun boyunca karşımıza çıkan "aceleye getirilmişlik" hissi ikinci planda kaldı.

Diablo 3 bile sunucu dertleri gittikten sonra keyifle oynandı, ama Mass Effect 3 bir yara olarak kaldı içimizde. Bu kadar epik bir hikâye, "Büyük Patlama" eşliğinde bitmeliydi, bu şekilde "fısssss..." diye sönerek değil. **-Sinan**







EN İYİ Hikaye





YILIN Macera OYUNU



THE WALKING DEAD: THE GAME

The Walking Dead'in dizisini izleyenler ikinci sezonda yer alan ahır sahnesini hatırlayacaktır. Gerçek hayatta böyle bir an yaşama fikrini aklıma bile getirmek istemem, hatta bir oyunda da buna benzer bir şeyler görmek isteyip istemediğimden emin değilim... Ama gördüm. (Spoiler geliyor! Dikkat!)

Lee, Clementine ve grubun geri kalanı zor bir yolculuğun ardından sonunda Savannah'a ulaşmıştı. Buraya bir kurtuluş umuduyla yaklaşan kahramanlarımız, karşılaştıkları ortam karşısında yıkıma uğramışlardı. Şehir yok olmuş, insanlardan eser kalmamış... Savannah'ın da kaçtıkları yerden hiçbir farkı yoktu. Bütün bunlar yetmezmiş gibi esrarengiz birinin oyunları sayesinde çanlar bizim için çalıyordu. Devasa bir zombi ordusunun üzerimize akın etmesi nedeniyle kaçacak delik ararken bulduğumuz ilk dört duvarın arasına sığınmıştık. Dışarısının karmaşasından bir süre olsun kurtulmuşken, içerinin bilinmezliği endişe saçıyordu. Kaçarken sakatlanan Omid, bütün işe yaramazlığıyla bulduğu ilk koltuğa yığılmıştı. İki kattan oluşan evi arama görevi ise her zaman olduğu gibi Lee ve Kenny'ye kalmıştı. Kenny, yanına Ben'i de alarak üst katı kontrol etmeye çıktığında Lee çoktan giriş katını tavaf etmeye başlamıştı bile. Görünürde bir tehlike yoktu, belki de şans bir defalığına olsun bizden yanaydı, en azından 1 saniyeliğine öyle ummuştum. Tam o sırada Ben'in koşturarak aşağı inmesi bu mutlu düşünceyi dağıttı. Bu kez sorun ne bir saldırıydı ne de bir ölüm tehlikesi. Kenny, araştırmak için çıktığı tavan arasından bir türlü inmiyor, seslenenlere de karşılık vermiyordu. En başından beri yanımızda olan Kenny, birlikte atlattığımız onca şeyden sonra bu izbe yerde bizi bırakıp gidemezdi. Neyse ki, yukarı çıktığımızda sapasağlam bir şekilde karşımızda duruyordu. Ancak neden diz çökmüş bir şekilde, sessizce oturuyordu ki? Sebebini anlamak için odanın içine doğru birkaç adım atmamız yeterliydi... Fonda çalan hüzünlü müzikle beraber, çelimsiz küçük bir çocuğun zombileşmiş bedeniyle yalpalayarak bize doğru geldiğini görüyorduk. Saldırı sonrası muhtemelen ailesi tarafından, başına bir şey gelmesin diye buraya kapatılmıştı. Ancak aşağıda onu kurtarabilecek kimse kalmayınca burada kilitli kalmış ve sonunda susuzluktan hayatını kaybetmişti. O kadar ince ve narindi ki, zombi olmasına rağmen ayakta zor durabiliyordu.
Lee korkak adımlarla ilerleyerek ayağını kafasına bastırdığında ne o, ne de ben bu sahneye bakabilecek durumdaydık. Küçük elleriyle paçalarına sarıldığı an ezilen kafatasından gelen ses, istemsiz bir şekilde oyunu durdurmama neden oldu. Ekrana sessizce bakarken o an ne oyun oynadığımın farkındaydım, ne de yaşadığımın… -**Turgut**

Borderlands 2



Bunu söylemek benim için kolay olmayacak, o yüzden lafa oradan başlayıp ağırlığından kurtulmalıyım hızlıca: Benim bir Borderlands 2 problemim var. Çıkışının üstünden aylar geçmesine rağmen peşimi bırakmayan, bitirme tezime ayırmam gereken saatlerimi yiyen bu oyun, arada sırada uğrayan uyku problemimi de tetikleyince günlük düzenimi bozan ciddi bir probleme dönüştü... İsmim Hakan, ben bir Borderlands 2 bağımlısıyım.

Aslında Diablo III'ten bile kendimi güzelce sıyırabildikten sonra, benim hack&slash bağımlılığımı Diablo III'ün *kaşıması gerektiği* gibi kaşıyan oyunun bir Borderlands olması canımı sıkıyor. İlk Borderlands'i "Nedir bu Vault yahu?" diyerek sıkılmama rağmen sonuna kadar oynamış, yaşadığım büyük hayal kırıklığı yüzünden klavyemi kıracak hale gelmiştim. Dolayısıyla Borderlands 2'ye başlarken tek planım oyunu biraz oynayıp sinirlendiğim noktada uninstall etmekti. Plan tabii ki tutmadı...

İlk oyundaki favori karakterim Ronald'ın yerini alan Axion'la oyuna başlayıp, sonra Ronald'ın peşinde koşturduğum o baraj bölümündeki heyecanımdan mı bahsetsem size? Yok yok, o heyecanlı anın ortasında lootların arasında gördüğüm turuncu kalitedeki item'a doğru elim ayağıma dolanmış şekilde koşarken pis bir robot tarafından öldürülüşümü anlatayım! Ratman'ların yakıcı silahlarla vurduktan sonra yanarken "Leziz kokuyorum!" deyişlerine mi değinsem? Belki koca bir şehri teleport etmeye çalışmanın neye benzediğini anlatmayı deneyebilirim? Ya da öyle boş boş görev yaparken ortalığın bir anda pixelleşip, Minecraft'a dönüşmesinin yarattığı şaşkınlığı? Tetiği çektiğinizde, patlama sesi çıkarmak yerine ciyak ciyak bağıran silahlar var bu oyunda! "Eğer doğru düzgün nişan alsaydın, şarjör değiştirmek zorunda kalmazdın!" diye konuşan kesin nişancı tüfekleri var!

Borderlands 2 her yerinden ilginç detaylar fışkıran, Borderlands'de gördüğünüz ne kadar güzel şey varsa üstüne daha güzelini koyan bir oyun olarak senenin en iyilerinden biri! -**Hakan**

XCOM ENEMY UNKNOWN

EN İYİ Reboot

YILIN Strateji OYUNU

Tek başımayım... Korkudan büzüştüğüm kapı kenarından kafamı uzattığım anda plazmayı alnımın ortasına yiyeceğimi biliyorum... Ve içinde bulunduğum bu durumun suçlusunu da biliyorum: Ben.

Daha on beş dakika önce, altı kişilik takımımla birlikte için için yanan ormanda ilerliyorduk. Birbirimizi kolluyor, en ufak gariplik sezdiğimizde iki kişilik bir ateş timi ekipten ayrılıp etrafın güvenli olmadığına bakıyordu. Tam anlamıyla kitaba uygun bir şekilde ilerliyordu operasyon, tertemiz. Ama karşımızdakilerin uyacağı bir kitabın olmaması her şeyin bir anda değişmesine neden olabilirdi.

Ve değiştirdi de... Ekip düşen UFO enkazını bulunca, o ana kadar hiçbir direnişle karşılaşmamış olmanın verdiği gazla, kapıya yığıldı. Dikkatli olmaları, birbirini kollayacak kadar hareket zamanı ayırmaları için emir vermeliydim, ama hedefe ulaşmanın verdiği coşkuyla ben gittim en önden. Ve kapıyı açtım...

...Açmaz olaydım! Bizi gören Muton askerleri etrafa dağılırken, bir tanesi açılan kapıdan dışarı bir bomba sallayıverdi... Ekibe yeni katılan iki çömezden biri ölürken, diğeri panikledi ve dönüp yanındaki arkadaşının suratına shotgun'ı boca etti. Yaralanan asker de panikleyip açılan kapıdan üç Muton'un ortasına daldığında, soldaki bölmede en büyük kabusumu gördüm: İki Sectoid Commander!

Tek mermi sıkamadan ekibin çoğu ölmüş, bir kısmı da Sectoid'lerin kontrolü altına girmişti. Bu kadar kitabına uygun başlayan bir görevin nasıl olup da tek bir yanlış harekette çarşafa doladığını panik, üzüntü ve takdirle karışık bir duygu içinde seyrettim. Bir sonraki denememde çok daha dikkat... LANET OLSUN IRON MAN MODU AÇIIIIK!

XCOM Enemy Unknown, bu yıl çıkacak oyunlar arasında işi en zor olandı bence. İsmini taşıdığı, tüm zamanların en başarılı sıra tabanlı stratejisi unvanına sahip orijinalinin yerini tam olarak doldurabilecek miydi? Herkesin aklındaki bu soru, oyunun gelmesiyle sevincin altında boğuldu. Çıkalı daha bir hafta olmamıştı ki forumlar XCOM hikâyeleriyle doldu.

Eskiden günümüze taşınması için dua ettiğimiz o kadar çok oyun var, ne yazık ki pek azına XCOM'unki gibi bir geçiş nasip oluyor (Baldur's Gate: Enhanced Edition, sana bakıyorum). Hem görsel, hem oynanış olarak modern zamanlara müthiş uyum sağlamış. Profesör, mühendis ve üs komutanı arasındaki diyaloglar, üssün yaşayan bir organizma olduğu hissini çok iyi vermiş. Haritalardaki çeşitlilik az gibi olsa da, oyunun size sunduğu her şeye hakim olma hissinin yarattığı tatmin bu açığı fazlasıyla kapatmış. Ayrıca, Sid Meier'ın korkunç psişik güçlerini yöneterek uzaylıları tarumar ettiğiniz her oyun yılın oyunu olmayı hak etmez mi sizce de? **-Sinan**







WOW: MISTS OF PANDARIA

Seni tanımak güzeldi...

YILIN Büyük VEDASI

Bundan yaklaşık 5-6 sene önce ilk WoW paketimi almak için İzmir'de bir D&R'a girdiğimde raf görevlisi şöyle küçük bir sohbet geçmişti aramızda:
+Merhaba WoW var mı acaba?
-Yeni mi başlayacaksın?
+Evet.
-Bence hiç başlama, bırakamayacaksın.

Bu cevabı sonrasında önce gülümseyip, "Ya ben farklıyım, öyle her şeye bağımlı olmam" diyerek kendimce artistlik yapmıştım. Keşke beni orda eşekler tepeleseydi, kafama mısır koçanları inseydi de o paketi almasaydım a dostlar! Tam olarak hayatımın beş senesi bu illet oyunla geçti! /played ile 200 günü gördüm. Elbet bana yabancı dil ve onlarca gerçek, yüzlerce sanal arkadaş kazandırmasını da küçümseyemem ama hayatımda ilk defa bağımlı olmanın ne demek olduğunu anlayacak tecrübeyi edinmiş oldum.

Anlattığım şekilde başlayıp da oyun hayatımın (hatta direkt hayatımın mı desek?) çok büyük bir kısmını oluşturan WoW, bu seneye kadar yerini korudu. Sonra ne mi oldu? Önce dedikodu şeklinde pandaları duymaya başladık, şaka sandık, hadi canım öyle şey mi olurmuş dedik, güldük geçtik. Bir yandan birçok arkadaşım oyunu yeni DVO'lar başta olmak üzere birçok sebepten bırakmaya başlamıştı. Deathwing'i de tırnaklarından dövmek bana accayip kötü bir tecrübe gibi geliyordu. Tüm bunlar olurken duyduklarımız gerçek oldu ve Ekim 2011'de Blizzard yeni genişleme paketi Mists of Pandaria'yı duyurdu! WoW'dan sıkılanlar için içinde Pokemon dövüştürmece bile olan bir paket! Y oynanabilir bir faction, hem de o faction temelli yeni bir class! Yetenek ağaçlarında büyük bir değişim! Pandalar galiba bizi yeniden WoW'a çekecekti...

Beklenen gün gelip de oyunu açtığımda tespit edebildiğim ilk şey aylardır online olmayan arkadaşlarımın listemde bir bir belirmesi oldu. Sonrasında… Sonrasında yine tanıdık bir düşüş, bir heyecansızlık, çabuk sönen bir coşku... Nedense Mists of Pandaria biz eski toprak Azeroth sakinleri tarafından önceki paketler kadar benimsenmedi. Yalan olmasın, o ay hepimiz ilk günmüşçesine oynadık oyunu (bunun sebebi aylık ücretimizi peşinen ödemiş olmamız da olabilir tabii). İkinci ay başındaysa ücretimi ödemeye gitmedi elim. Hayatımda tüm günlük rutinimi değiştirecek bir karar verdim ve oyunu olduğu gibi bıraktım, hesabımı da devrettim. O gün bugündür WoW ile ayırdık yollarımızı. Bunu takip eden günlerde de ne kadar başka DVO'lara "bağımlı olmayı" denesem de beceremedim. Uzun vadeli bir ilişkiye henüz hazır değildim... Tamam tamam, sakinim şimdi. (Ağladı) **-Berkan**

Piksel özel ödülü



RETRO CITY RAMPAGE

Retro City Rampage bizden klasik ödüllerden birini kazanamadı ama bu durum her bir pikselini ayrı sevdiğimiz gerçeğini değiştirmez. Daha önce kimse eski model GTA stayla bir oyun yapmaya yeltenmemişken RCR'nin bunu gayet kısıtlı imkanlarla yerine getirmeye çalışması ve yetinmeyip üstüne kaymak gibi bir hikâye ekleyerek lezzeti zenginleştirmesi, yılın unutulmaz oyunları arasına havalı bir giriş yapmasını sağladı.

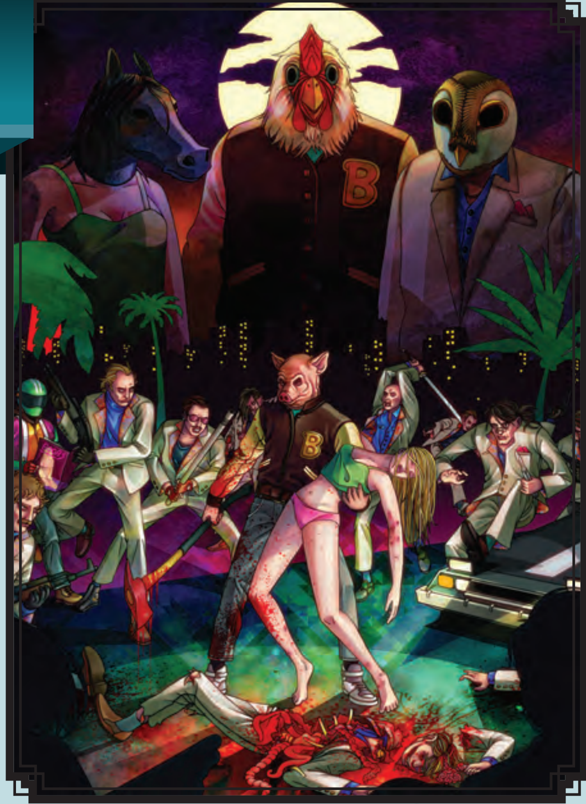
"Aha aynı GTA gibi, hayır hayır Contra gibi, yok be bu Zelda değil mi, tövbe tövbe ya, GTA gibi sanki..." şeklinde farklı fenomenlere değinerek bizleri pek eğlenceli bir parodinin ortasına atan RCR, sahip olduğu 50 görev boyunca kült filmlere, oyunlara ve müziklere çok hoş göndermeler yaparak aynı zevkleri paylaştığımız yakın bir arkadaş gibi hissettiriyor. Nihayetinde alıntı yapmayı, referans vermeyi biz de seviyoruz ve bu konsepte sahip oyunları da yastığımızın altından eksik etmiyoruz. Retro City Rampage güçlü rakiplerin olduğu bir yıla denk gelmese yılın bağımsız oyunu da seçilebilirdi ama olsun; biz onu böyle de seviyoruz ve hikâyenin devamını sabırsızlıkla bekliyoruz. - **Volkan**





YILIN Sürprizi

HOTLINE MIAMI



Bu yıl oynadığın oyunlardan aklında en çok yer edeni hangisidir deseler şüphesiz “Hotline... neydi? HAH! Miami!” derim. Grafiklerin gerçek hayat netliğine epey yaklaştığı, yapay zekânın bazen benden daha zeki olduğu (şüphesiz), eşsiz animasyonlarıyla Dreamworks filmlerine taş çıkaran bu eşsiz oyun... DİYE BAŞLAYACAĞIMI SANIYORSANIZ YANILIYORSUNUZ. Hotline Miami tam anlamıyla pata küte oynanan, düşünüp taşınmaya izin vermeyen, dıptıs müzikleri eşliğinde sizi oradan oraya ışık hızıyla sürükleyen, insana sıklıkla “bu neydi şimdi” dedirten, animasyondu gerçekçilikti hiiiç takmayan bir oyun. Ve nasıl oluyorsa çılgıncasına eğlenceli...

Bu oyun boyunca yaşadığım keyfi, siniri ve adrenalini uzun bir süre yaşayacağımı hiç sanmıyorum. Hatta birkaç sayfa sonra okuyacağınız incelemesinde de bahsettiğim gibi, ben oyunla cebelleşirken hain bir arkadaşım o anları videoya kaydetmiş. Karşınıza ne zaman neyin çıkacağını, hangi saniyede ölüp gideceğinizi kestiremediğiniz bu oyun karşısında verdiğim tepkileri gördükçe o kadar eğlendim ki o video resmen canım sıkıldıkça açtığım ve keyfimi yerine getiren gizli bir kurtarıcım oldu. Bir ara ciddi ciddi sinirden klavyeye yumruk attığım da olmuştu ama neyse ki o kısım videoya girmemiş (gerçi işin ucunda Youtube ünlüsü olmak vardı belki de, tüh).

Size Hotline Miami oynarken yaşadığım bir anıyı da anlatmak isterdim ama her şey o kadar hızlı olup bitti ki, o kısmı anlatacak sözcükleri arka arkaya dizemiyorum, üst üste biniyorlar. Ama oyun güzel bak, cidden. -**Berkan**

Mark of The Ninja

Babet en çok sana yakışıyor!

Ninjalar gizlilikte usta olabilirler, ama ekonomiden hiç anlamıyorlar. Şu zamana kadar Mark'larını niye bozdurmadın ey Ninja? Seni aklıselime ve gölgelere dönmeye davet ediyoruz.

“Bu sene de ne suikastçı oyunu yaptı be arkadaş!” nidaları eşliğinde Assassin's Creed 3, Hitman ve Dishonored'ın arasından bir şekilde sıyrılmayı başarıyor Mark of the Ninja kıvrak hareketlerle. İki boyutta oynanan bir oyun için, arka planları, gölge ve karanlıkları, yükseklik ve derinliği çok başarılı kullanıyor oyun. Çoğu platform oyununda zıplama ana oyun öğesiyken, burada ölçüp biçmeden kalkıştığınız tek bir hareket sonunuz olabiliyor. Çıt çıkarmadan, orada olduğunuzu kimselere belli etmeden hareket etmelisiniz. Ninja Gaiden'ın bile tırtladığı bir yılda, ninjalığın şanını yürüten yegane oyun oldu Mark of the Ninja. -**Sinan**



YILIN Platform OYUNU



Yılın iOS/Android oyunu

Clash of Clans

İlk bakışta basit bir köy kurma oyunu gibi gözükebilir ama Clash of Clans bugüne kadarki en iyi bulmaca oyunlarından biri. Bulmaca diyorum çünkü siz bir bulmaca tasarlıyorsunuz (köyünüzün savunması) ve düşmanlar ellerindeki araçlarla (orduları) bu bulmacayı çözmeye (köyünüzü yerle bir etmeye) çalışıyor. Siz de aynısını onlar için yapıyorsunuz.

Ayrıca oyunun yapımcısı SuperCell bağımsız geliştiricilerin, büyük isimlere karşı bugüne kadarki en büyük zaferine de imza attı. Kasım ayında iOS platformunda gelirler sıralamasında EA'i geçerek bir numaraya oturdu. Supercell bunu sadece iki oyunu ile başardı, o sırada EA'in iOS platformunda 969 oyunu vardı.









ESCAPE PLAN



El için olsun, ev için olsun; yeni bir konsol geldiği zaman insan ister istemez özel bir oyun oynama isteğiyle yanıp tutuşuyor. O oyun öyle şeyler sunsun ki, konsolun bütün sırlarını döksün, tüm marifetlerini kullansın istiyor. Sadece bu da değil; ileride torunlarımıza eski teknolojilerden bahsederken hatırlanacak bir oyun olsun, biz anlattıkça torunların gözleri açılsın istiyoruz... PS Vita'nın ilk dönem oyunlarından olan Escape Plan'i gördüğüm ilk anda bu oyunun onlardan biri olduğunu anlamıştım.

Siyah-beyazın noir durağındaki bu müthiş buluşması sırasında çıkış noktasına gitmeye çalışıyorum ama bu kadar kolay olmuyor. Vita'ya mı üfleyeyim, aşağıya mı devireyim aleti bilemedim. Yok yok en iyisi parmakları dans ettireyim dedim ve ön yüze gayet ritmik dokunuşlar yaparak karakterime yol verdim. Öncesinde ve sonrasındaki beni dumurlara yelken açtıran özelliğiyse diğer platform oyunlarında rastlamadığım, rastlasam bile bunu hissedilebilir bir şekilde oynanışa yedirilememiş "arka ve ön katmanlar" oluşturdu. Ekranın arkasındaki bir cisme Vita'nın arka dokunmatik ekranında dokunursa ön tarafa geçiyordu veya öndekini arkaya itiyor, ona göre yolumu bulmaya çalışıyordum. Buhar üfleyen borular bölümünde aç-kapa yapmaktan ellerim nasır tuttu desem yalan olmaz (olur).

Klasik müzik eşliğinde kaçık Tim Burton bir puzzle/ platform oyunu yapsa, nasıl yapacağını artık biliyordum, yine de Escape Plan'deki Lil ve Laarg beni her seferinde şaşırtmaya devam etmeyi bildi. Birinin sıska, birinin irice olmasından kelli, oynanış tecrübem her defasında değişiyor, her defasında farklı parmak numaraları yapıyor ve gün sonunda kasayı doldurmuş, çocuklarıma tadelle almış başarı hissiyle bir sonraki bölüme geçiyordum. Belki oyunda teknik sorun vardı, kısaydı ve çok orijinal şeyler yoktu ama bana bu başarı hissini son derece güzel aşılayabilmişti. Ondan sonra kaç farklı profesyonel-amatör platform oyunu oynadım saymadım ama Escape Plan benim için önce atmosferi sonra da karakteriyle hep farklı gelmiş, zihnimde yer edinmeyi başarmıştır. İlkler kulvarında olduğu için de gelecekteki torunuma not; bu oyunu çok kişi bilmeyecek ama sen neyse ki şanslı bir fırlamasın! -**Volkan**

Yılın En Çok Oynananları

Ve işte geldik aylar yıllar öncesinden harcanmaya başlayan pazarlama ve tanıtım bütçelerinin, dergi kapaklarının, büyük çıkış partilerinin ve inceleme notlarının anlamını kaybettiği o noktaya...



DayZ

Yıllar evvel Counter-Strike denen mod internet kafelerden sızıp dünyaya yayıldığında tıpkı bugünkü gibi bir "vay be" patlatmıştık. Hikâye hemen hemen aynı zaten; Arma 2'nin zombili modu DayZ oyunun kendisini aştı, taklitleri türeyen devasa bir fenomene dönüştü. İlk dört ayda 1 milyondan fazla oyuncunun bağımlılığı haline gelen DayZ, Arma 2'nin de bir anda yüz binlerce yeni satış yapmasını sağladı.



Minecraft

2011'de PC'ye çıktığında zaten olay olmuştu Minecraft ama bu yıl bir de Xbox 360'a çıkarak ve yetmezmiş gibi iOS ve Android tabanlı mobil cihazlar sayesinde popülerliğini artırarak tam bir istilaya dönüştü. Oyuncuya basit küplerden başka hiçbir şey vermeyen bir oyunun buralara gelmesinin iki büyük sırrı vardı: Önümüze ana görev olarak yaratıcılığı koyması ve geliştirme sürecinin hiç bitmemesi.



Euro Truck Simulator 2

Oyuncu sayısı bakımından değil ama oynamaya ve hakkında konuşmaya harcanan toplam saat açısından yılın en büyük oyunlarından biri de biricik kamyon simülasyonumuz Euro Truck Sim 2'ydi. Bu başarının açıklamasını "oyun sektöründe lojistiğin önemi" konulu bir seminerle yapmak da mümkündür belki ama bizce bütün olay her Türk gencinin içinde yatan o vahşi kamyoncu.

FORZA HORIZON

YILIN *Yarış* OYUNU





YILIN *360* OYUNU

İnanın hakkında hiçbir şey bilmeden aldım Forza'yı elime. Ben eski Forza'lar gibi sanıyordum, o devamındaki Horizon'ın ne olduğuna dair bir fikrim yoktu. Bir anda bütün görkemi, şatafatı, ışıkları, konserleri, güzel kızları, garip karakterleri, yarışları ve şovlarıyla karşımda açılınca oyun, nereye geldiğimi şaşırdım. Colorado'nun orta yerinde dünyanın bugüne kadar görmediği güzellikte hayali bir festival Horizon.

Bu şaşkınlığın sebebi biraz da iki farklı türün bu kadar iyi karışmasındandı: Yarış Simülasyonları ve Yarış Oyunları. İlk tür gerçekçilik, detay ve grafik güzellik olarak aklınıza gelebilecek her konuda en yüksek seviyeyi hedefler. Mesela Gran Turismo 5'i ele alın. Mükemmeliyetçilik konusunda Viyana'dan ithal edilmiş bir dadı gibidir ama bazen bir o kadar da sıkıcı olabilir. Yarış oyunları ise hikâyeler, ara videolar, polis kovalamacaları, tabela patlatmalar, mucizevi araç tamirleri ile işe heyecan katarken yarış kısmını savsaklamaya, işin sürüş dinamiğine, fiziğine daha az para yatırmaya hazırdır. Evet, bildiğiniz Need for Speed gibi oyunlardan bahsediyorum.

Bu oyun türleri öylesine uzun süredir ayrılar ki birbirlerinden, şu soruyu sormak aklımıza bile gelmiyordu: Neden ikisine birden sahip olamayalım? Hem de "Evet! Bu iş böyle yapılır işte!" dedirtecek şekilde. Horizon her ne kadar oyun kısmına, simülasyondan daha fazla ağırlık vermiş gibi gözükse de simülasyon sevenleri üzecek bir ucuzluğa da düşmemişti. Peki her ikisini de sevenler için? Nasıl anlatmalı: "Dondurma mı? Dondurmayı severim. Browni parçacıklı, çift çikolatalı dondurma mı? Durun size biraz gökkuşağı kusayım şuracığa!!!" -**Tuğbek**

Assassin's Creed 3

Kim bu adam? Hangi oyun bu?

Assassin's Creed 3'ten çok şey beklediğimden herhalde, bulduklarım beni mutlu etmeye yetmedi. Bitirdikten sonra günlerce devam edecektim, multiplayer'ına dalacaktım. Ama senaryosu, sonu o kadar hayal kırıklığına uğrattı ki beni, bitirdikten sonra açıp da yüzüne bakmadım bir daha.

Ancak çok iyi yaptığı, unutulmaz bir başlangıcı vardı oyunun [DİKKAT, OYUNUN BAŞIYLA İLGİLİ SPOILER GELİYOR!]. Bu sektörde pek az şey sır gibi saklanır, hele ki son neslin en sevilen oyun serisinin ana karakterlerinden birini son güne kadar saklayabiliyorsanız bayağı büyük bir iş başarmışsınız demektir. Bu açıdan Ubisoft'u tebrik etmek lazım. Oyunun başındaki tutorial bölümleri bitip de Connor yerine babası İngiliz asilzadesi Haytham'ı yönetmeye başladığımızda dumura uğramıştım! Bu da kimdi? Nereden çıkmıştı? Ama o kadar karizmatik bir tipti ki, hemen alıştım Haytham'a. Oyunun başındaki 3-4 saatlik(!) tutorial bölümlerinde onu yönetmek büyük bir keyifti benim için, İngiliz aksanıyla konuşmasına hasta olmuştum.

Ve Boston'daki o bardaki gizli buluşmalarında Haytham ve yeni arkadaşlarının ettikleri yeminle ikinci ve çok daha büyük bir şok anı yaşadım! Bu yıl beni en ters köşeye yatıran an, işte bu anı oldu Assassin's Creed 3'ün...

Assassin's Creed 3'te bu noktadan sonra gerçekleşen hiçbir olay, hiçbir kişi, evet Connor bile, Haytham'la oynadığım ve beni dumurdan dumura koşturan o ilk üç saatin yerini tutamadı. -**Sinan**





GUILD WARS 2



Forever Alone in Tyria

Maguuma ormanlarına doğalı pek az olmuş. Pek çömezim, henüz haritanın bana ne anlatmaya çalıştığını çözemiyorum, birine yaklaştım ve "Buralarda büyük etkinlik falan var mı, nerede heyecan bulurum dostum?" diye sordum. Konuştuğum kişinin NPC olduğunu anlayana kadar bir iki dakika cevap vermesini de bekledim. İşte böyle başladı Tyria'da sosyal hayatım.

Aradan günler geçti, tek başıma takılmaktan sıkılmış, kimseyle dost olamamış, onu da geçtim iki kelime sohbet edememişim. Ama moral bozmak yok, ormanlık bir yerde şen şakrak koşturuyorum, bir baktım ilerideki ağaçların arasında dünyalar güzeli bir kız dört tane kurtun arasında kalmış. Başladım koşmaya, içlerine girip deliler gibi dönmeye başladım kılıcımı savurarak, öylesine azimle dalmışım ki orantısız güç oldu resmen. Uyuz hayvanlar ölüp de kurtardığım güzellik dönüp kurtarıcısını gördüğünde şöyle bir diyalog başlamalıydı:

- Bir an öleceğim sandım, eğer sen yetişmeseydin...
- Dur.. Teşekkür etmene gerek yok... Böyle bir güzelliğin kurda kuşa yem olmasına kim olsa izin vermezdi.
- Çok alçakgönüllüsün.
- Buralar tehlikeli yerler istersen birlikte atılalım maceraya.
- Çok isterim, elbette!

Gerçekte ne oldu dersiniz? Bir "thx" bile demeden bayır aşağı koşup sıradaki kurta daldı. Ühü. "Demek ki elinde kılıç tuttuğu sürece kimse hayatı kurtarılmış düşünmüyor dedim ben de. Tam o sırada haritada mavi bir ikon fark ettim. Evet bu düşmanların arasında kalmış, düşmüş bir kahraman. Gidip kaldırsam onu kurtardığımın aşikarlığı içinden bir dostluk doğar elbet. Oraya doğru koşmaya başladım. Ama geldiğimde ortalıkta kurtarılacak ceset falan yok. İnsanlar birbirinden öyle umut kesmiş ki, ben yetişene kadar spawn oluyor. Geziyorum, dolaşıyorum, gözüm hep küçük haritada, birileri düşer mi, koşar yetişir miyim? Kaç kere tam kurbanın yanına geldim, elimi uzattım onu kaldırmak için bir anda kayboldular. Yahu spawn olmayın ya yardım edicem ben size? Nasıl dost olcaz yoksa!

Sonunda köşeye sıkışmış birini iki haydutun kesişine şahit oldum. Atıldım, haydutları paraladım, düşen kahramanı kaldırdım ve hayatını kurtardığım, bundan sonra can dostu olacağımız bu delikanlının karşısında gururla dikildim. Bekliyorum ki bir teşekkür etsin. Çıt yok... Konuşmuyor, kıpırdamıyor. "Geçmiş olsun dostum, bu haydutlar da azılı şeyler hani". Çıt yok. "Daha iyi hissediyorsun umarım". Çıt yok. "Yolun ne tarafa? Nerelisin?". Çıt yok! Herhalde ölür ölmez kalktı bilgisayar başından ya da koptu diyip devam ettim ben de. Ama daha iki adım atmadan bir haydut daha spawn olup dalmasın mı adama? Koş, dal, kes. Ühüüü... adamı kaldırdık yaratıkların geldiği yerde, şimdi ne halt edecez? Ellemesem kuzu kuzu yatacaktı orada, şimdi benim yüzümden ölecek bir daha! Napiyim başını bekledim arkadaşın. Arada sırada ilginç bir şeyler anlattım, yolculuklarımdan bahsettim ama ne kıpırdadı ne bir cevap verdi.

Kimseyi kurtaramadım, kimseyle anlamlı bir diyalog başlatamadım. Ben de mağrur ve yalnız bir kurt olarak dağları, vadileri gezmeye başladım. Bir gün bir manzara noktasına çıkacağım. Ayağım kayıp yüksek bir kayadan düşmeyeyim mi? Kaldım orada, kuş uçmaz kervan geçmez, en yakın noktaya koş koş yarım saat bak şimdi işe. Sevimli bir Asura gelip kaldırmasın mı beni! Yaşasın! "Bu dağ başında beni bulan kurtarıcım da kim?" Pıt pıt göz kırpıp döndü, başladı pata pata kayalara tırmanmaya. Takıldım peşine... "Sen ki gölgelerden gelip beni..." nasıl zıplıyo şerefsiz. "Eğer ki yeişmeyeydin..." Arayı açıyor. "Bundan sonra sonsuza dek birlikte..." Ayağım kayıp düşmem mi tekrar? Gelmedi geri elbette. -**Tuğbek**

Unfinished Swan



Bilinçaltıma oyun kaçtı!

Oynanabilir olarak Gamescom 2012'de gördüğüm Unfinished Swan'ı uzaktan izlemek cidden farklı hisler doğurmuştu içimde. Üstüne sinmiş Omo beyazlığından olsa gerek, insana cennetteymiş hissi veren oyun sizden sadece biraz "leke" istiyordu. Sağa, sola biraz mürekkep atıp oluşan kir ile alan derinliğinden faydalanarak yolunuzu bulmaya çalışıyordunuz. Tabii bu kısa demoya kapılıp gitmek gibi bir şansım olmadı ama oyun çıktıktan sonra bütünüyle kaybolacak kadar yol buldum o beyaz dünyanın içinde.

Oyun denilen şeyde "görmenin" ne kadar "gerçek" olduğunu bilirsiniz ama bu gerçekle biraz oynarsanız ortaya çok ayrı hisler uyandıran yapımlar çıkabiliyor. Unfinished Swan'ın özünde bu vardı aslında. Bir koridorda mıyım? Etrafı biraz siyaha boyuyorum, evet, koridor burası, biraz daha devam ediyorum, edemiyorum, çünkü duvar varmış önümde, az ileride bir şey olduğuna yemin edebilirim, acaba ne? Biraz daha siyaha boyuyorum... Bu bir bank, burası da bir park olmalı o zaman? Etrafı mürekkep bombardımanına tutuyorum, henüz "burası park olmalı" diye aklımda geçirirken zihnimde oluşan park tasarımı acaba gerçekle ne kadar uyuşuyor? Hastalıklı bir merak eşliğinde her santimetrekareye siyah giydiriyorum. Kötü bir tablo oluyor ama evet, burası bir park ve tahmin ettiğimden daha güzel! İyi ki mürekkebimin bir sınırı yok diye kendimi şanslı sayıyorum TV karşısında...

Tabii ki bu kadar beyazlık ve siyaha boyama duygusu kısa bir süre sonra gözde tavuk karasına neden olacağından yapımcı Giant Sparrow ilerleyen bölümlerde konuyu da görselliği de daha sağlıklı hale getirmişti. Bitmemiş bir oyunun 3D modelleri üzerinde yolumuzu bulmaya çalışırken şehrin en kuytu yerlerine giriyor, su ile bitkileri birleştirmeye çalışıyor, balonları özgür kılıyor ve zihnimizde oluşan krallığa adım adım yaklaşmanın tatminini yaşıyoruz. Bitmemiş olan şey bir tabloydu belki ama tamamladığımız, tamamlandıkça yeni bulmacalarıyla karşılaştığımız şey sanki bilinçaltımızdı... Unfinished Swan yılın en anlaşılmaz oyunu olarak kayıtlara geçti. -**Volkan**

YILIN RYO'su

YILIN Kaosu

DIABLO, BİR DELİ OĞLAN

Diablo III

Yıllarca bekledikten sonra nihayet ele geçirdiğin bir oyunun kutusu masanda yeni açılmış halde dururken, oyun oynamak yerine gidip salonda televizyon izlemek nasıl bir histir bilir misin? Tabii ki bilirsin. 15 Mayıs gününü okuldan, işten kaytarıp evde Diablo oynayarak geçirmeye karar vermiş bir sürü insan gibi ben de biliyorum...

Diablo III, yapım sürecinde olduğu duyurulduğu günden itibaren çok tartışılan bir oyun oldu. Kesbiç-yağmala üzerine kurulu bir oyunun bu kadar abartılmaması gerektiğini söyleyenler, doğuştan klasik olacağını söyleyenler, Blizzard'ı açgözlülük yapmakla suçlayanlar, yapımcının Diablo 2'den çok doğru dersler çıkardığını savunanlar, hayatının bir dönemini bu oyunla geçirdiği için heyecanlananlar, ilk kez Diablo oynayacağı için heyecanlananlar... Daha kendisi ortada yokken, isminin çevresinde o kadar çok dolandık, öyle bir düğüm oluşturduk ki Diablo III çıkıp geldiğinde tek yapabildiğimiz "an internal error occurred, please restart" ekranına bakmaktı. Devasa online oyunların ilk günü için son derece normal olan sunucu şişmesi sorunu Diablo III'te pek makul karşılanmadı. Oyunun forumları sinire kesmiş monklarla, baltalarını bileyen barbarlarla doldu taştı. Sonraki hafta boyunca bir türlü toparlanamayan sunucular yüzünden D3 maceramız fiyaskoyla başlamış oldu.

Bu sorunların ağzımızda bıraktığı kötü tadı alıp götürense yine Diablo'nun kendisi oldu. İlkinde hikâyesini öğrenmek için, sonra diğer zorluk seviyelerini denemek için, bir defa da level 60'a ulaşmak için, hadi bir de hardcore karakter kasmak için derken "çok kısaymış" şeklinde eleştirilen oyun yüzlerce saat oynandı. Oyun buraya sığdıramayacağım kadar çok açıdan bekleneni verememiş olsa da bir şeyi gerçekten iyi başarıyordu; oynayanı kendine bağlıyor, her zaman için fazladan birkaç saat daha oynama sebebi veriyordu.

Kimimiz ani bir kararla, kimimiz sıkıldığı için, kimimiz eşya düşmemesine sinirlendiğinden bıraktı D3'ü sonunda. Oyunun en fazla ilgi çeken ve çıkışından sonra da aylarca beklenen PvP modunsa akıbeti bir türlü netleşemedi. Ama size bir sır vereyim, tüm dengesizliklerine ve yaşattığı sinir bozukluğuna rağmen Diablo III henüz bitmedi.
-Serpil

Yılın Sürpriz Yumurtaları

Sürpriz yumurtanın en güzeli, orada olduğuna dair fikriniz olmayandır. Ama aşağıdakiler şansa bırakılamayacak kadar kıymetli olanlar. Bulmak için koca oyunu didik didik etmeye değerler.



Max Payne 3

Oyunun o muhteşem tema müziğini bir de bizzat Max'ten dinlemek...



Dishonored

Eski dostumuz Thief'in bir suikastçi olarak eğitim aldığı bölümü Dishonored'da görmek...



Far Cry 3

Akşamdan kalma bir korsanı, denizin dibinde ve bir klozetin başında yakalamak...

YILIN Fikri Mülkü ★★★

YILIN Aksiyon OYUNU ★★★



DISHONORED

Ah kalbim...



Gölgelerin içinden karşımdaki gardiyana bakıyorum. Kalp bana bir şeyler fısıldamaya başlıyor, normalde gözümü kırpmadan bıçağımın keskin tarafıyla tanıştıracağım bu gardiyan, kalbin dediğine göre bir aile babası. Kalp, bana gardiyanın "eve her gittiğinde, kızına bakıp onun hasta olmadığına şükrettiğini" söylüyor. Bu andan itibaren her sene aksiyon dalında yılın oyunu ödülü alanlardan çok farklı bir oyunla karşı karşıya olduğumu anlıyorum. Karşımdaki oyunun önüme koyduğu bu engel, bu poligon torbası bir anda, daha önce hiçbir oyunda girişmediğim, girişenleri görünce de çok anlam veremediğim bir vicdan muhasebesi yapmama neden oluyor. Orada duran, varlığımdan habersiz gardiyanın yaşamadığı bir Dunwall düşünüyorum, küçük kızı düşünüyorum, bıçağımı kınına koyuyorum ve kendime başka bir yol arıyorum. Dishonored'ın bu iyi ve kötüye karşı dengeli yaklaşımı, oyunlarda bir çeşit kural gibi işleyen "kazanmak için her yol mübah" yargısına karşı duruşu bir şeyleri değiştiriyor. İşinizi zorlaştıran herkesin düşman olması gerekmediğini, bazılarının sadece yanlış zamanda yanlış yerde olabileceğini hatırlatıyor. Dishonored sadece yaşam ve ölümü değil, sizin karar verme kriterlerinizi de değiştirmeye çalışıyor.

Şimdi ise önümde bir başkası var. Kalp açıkça söylemiyor ama kendisini öldüren kişinin tam arkasındayım. Kalp bana "korktuğunu" söylüyor, "neden buraya geldiğimizi" soruyor sabırsızca. Sonra sakinleşiyor, ama ben sakinleşemiyorum. "Dunwall şehri bu ve bunun gibi adamlar yüzünden kirleniyor..." diyorum ve bıçağımı çıkartıyorum. Ceset yere yığılırken, kalp tekrar konuştuğunda konuyu hiç açmıyor.

Dishonored'da elime tutuşturulan ve aslında hiçbir engeli aşmama yardımcı olmayan bu kalp, oyunun belki de en büyük başarılarından biri. Poligonlardan oluşturulmuş bir dünyaya, başka türlü ulaşılması imkânsız bir derinlik katıyor. Karakterlere hayat veriyor, Dunwall'ın her köşesine ruh katıyor ve o melankolik sesiyle size oyunun atmosferini taşıyor. İşte bütün bu değer sorgulamaları bile Dishonored'ı yılın en iyi aksiyon oyunu yapmaya yetiyor. -**Hakan**

DEAR ESTHER

Niçin eskisi gibi koşamadığıma ya da zıplayamadığıma kendimce bir açıklama getirmiş, yakın geçmişin hayal meyal hatırlayabildiğim izlerine aldırış etmeyerek, bu adaya vuran bir geminin enkazı olduğuma kanaat getirmiştim. Kulaklarımda tuz, ağzımda kum tanecikleriyle ve hele ki kırık bir bacakla tırmanışa geçmek ahmakça bir fikirmiş gibi görünebilir; fakat ben adeta kutsal bir yolculuktaymışçasına manevi bir haz alıyor, attığım her adımın gittikçe ağırlaştığını görmezden geliyordum. Bu ağırlığın sırtımda taşıdığım cesetten mi yoksa halen kulağıma fısıldadığı sözcüklerden mi ileri geldiği önemli değildi. O bana göz kırpan ışığa doğru tırmanmalıydım ve biliyordum ki bunca düşüşün ardından gidebileceğim tek yön yukarısıydı.

Yanılmıştım. Attığım tek bir yanlış adım, hâlihazırda su alan bu geminin batması için yeterliydi. İçine düştüğüm, duvarlarına günahlarımın kazındığı mağaraların bir rüyadan ibaret olduğunu fark edip tekrar yola koyulmam uzun sürmedi. Ne o sarkıt ve dikitler, ne de göz alıcı ışıltıları beni durdurabilirdi. Kendimi bu kimsesiz topraklarda bulalı en fazla yarım saat olsa da köprüden önceki son çıkışı çoktan kaçırmıştım. Ne vücuduma yayılan iltihap, ne böbreklerimdeki taş, ne karnımdaki ölü çocuk, ne de kanıma karışan kimyasallar...

Yürüdüm, yürüdüm ve tırmandım. Bu yolculuğa dipsiz, kâğıttan bir kayıkla başlamıştım ve onunla uçurumun kenarına, oradan da gökyüzüne yayılan soluk parıltıya kadar uçmaya kararlıydım. -**Eren**



Yılın Oyun Stüdyosu

Telltale Games

Telltale, bölümler halinde yayınladığı macera oyunlarıyla yıllardır buralardaydı, Sam & Max'i, yeniden yorumlanmış Monkey Island'ı ve Back to the Future'ıyla büyük iddiaları olmayan ama Jurassic Park saçmalığını saymazsak ortalamanın da altına düşmeyen bir geliştiriciydi. The Walking Dead episode'ları başlayana kadar...

Hem görsel dil hem de hikâye anlatımı bakımından standartlaşmış çizgisini bir anda altüst etti Telltale. Oyuncunun asıl probleminin "piksel avı" değil "kime kıyılacağına karar vermek" olduğu yeni ve vaatkâr bir yol buldu. İyi bir hikâye anlattığı ya da güzel bir oyun yaptığı için değil, bizce macera oyunlarının kaderini sil baştan yazacak kadar büyük bir fark yarattığı için seçtik Telltale'i. Artık kendi hikâyemizi yazamadığımız, geride "acaba"lar bırakmadığımız hiçbir macera oyunundan eski tadı alamayacağımız için seçtik.

STREET FIGHTER X TEKKEN







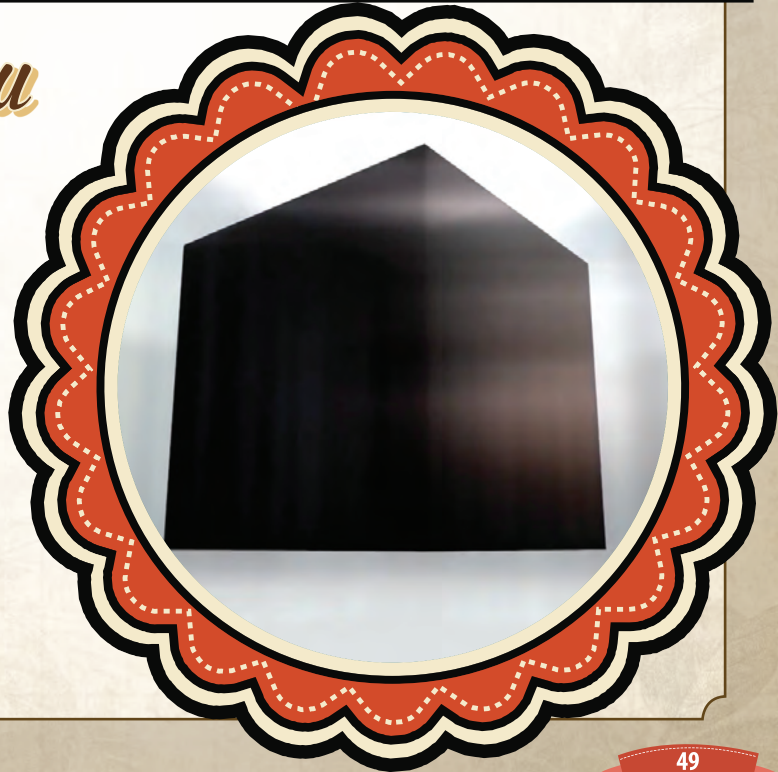
Her ikisinin de milyonlarca takipçisi var ve ikisi de onlarca dövüş oyununa ilham olmuş birer başyapıt. Street Fighter ve Tekken, kendi serilerine eklenen her yeni oyunla tahtlarını güçlendiredursun, 2012 bu iki oyunun birbirinden çok da hazzetmeyen kitlelerini buluşturması açısından önemliydi. Nasıl ki Bruce Lee ile Chuck Norris'in bir filmde karşı karşıya gelmesi büyük olay olduysa, Street Fighter ile Tekken'in çarpışması da öyle büyük tezahüratlarla oldu.

Sonuç tam da tahmin ettiğimiz gibiydi; müthiş! Street Fighter IV ile eteğindeki tüm taşları bitirdiği düşünülen Y.Ono herkesi ters köşeye yatırdı. İlk defa bir dövüş oyununun karakter seçme ekranına iki dakikadan uzun süre, düşünceli gözlerle bakıyorduk... İki SF karakteri mi almalı, bir Tekken bir SF mi, yoksa iki Tekken karakteriyle mi oynamalı? Hangi dövüşçülerle oynarsak daha iyi ikili olur? Kimin hangi yeteneği ötekini destekler? Bin çeşit plan program yapmayı gerektiren, oynaması kolay ama ustalaşması çok zor bir oyundu karşımızdaki. Zor çünkü bu oyunu hem SF gibi hem de Tekken gibi oynayabiliyorsunuz. Bazı hareketler SF'da olduğu gibi çevirmeli, bazılarıysa Tekken'deki gibi sıralı basmaya dayanıyor. İyi bir oyuncu olmak için elinizi her iki tarafa da yatkın hale getirmeniz gerekiyor (söylemesi çok kolaymış). Gamescom'daki ilk denememde rezil olmamın asıl nedeni buydu işte! Neyse ki daha sonra altından girdim, üstünden çıktım, yakın çevremde kırılmadık kemik bırakmadım! Artık benimkisi de nasıl bir çocukluk hayaliyse, işi fazla ciddiye almış olacağım ki gerçekleştirilen yerel bir turnuvadan son model bir tablet bile kazandım.

İyi dövüş oyunu, arkasında iyi hikâyeler bırakandır. Misal, SFIII'teki Daigo'nun ünlü parry'lerini kim unutabilir ki? Herkesin 10 saniyede aklını yediği o maçlar gibi pek çok sahneye tanık oldu SF x Tekken. Çünkü maçlar son ana kadar devam ediyor ve kazanma şansınız hep var. Yetenek kadar strateji de önemli. Dahası şans da hesaba katılıyor. Hepsi birleşince sadece izlemesi bile keyifli bir oyuna dönüşüyor ki oyun izlemeyi seven biri sayılmam. Tekken Tag Tournament da bu açıdan çok kötü değildi ama çok sayıda başka derdi olduğu için zirve yarışında geri kaldı. Şimdi sırada bu ekibin hazırlayacağı Tekken X Street Fighter var. Sevinsem mi, kaygılansam mı bilmiyorum... -**Volkan**

Yılın En Aptal Oyunu

Curiosity



Aslında bu kategoriye "yılın en aptal oyunu" veya Curiosity'ye "aptal bir oyun" demek ne kadar doğru, tartışılır. Curiosity'nin benim için anlamı çok farklı. Olabilecek en basit oynanıştaki bir oyunun (tek yaptığınız ekrandaki küplere parmaklarınızla dokunmak yahu!) korkunç sunucu hatalarıyla başlaması, 50.000 pound değerinde sanal bir kazmayı mikroödeme konusu yapması (ve daha oyun başladığı gün bundan vazgeçilmesi) tek başına o kadar da sorun değil. Benim için bir devrin kapanışı demek Curiosity, Peter Molyneux'nun büyük bir yapımcı olduğu devir artık bitti demek. Populous, Dungeon Keeper, Syndicate, hatta Black & White gibi şaheserleriyle çok saygı duyduğum bir yapımcı olan Peter Molyneux'nun çok şey vaat edip, pek azını gerçekten verebilen bir kişiye dönüşmesinin son aşaması Curiosity. Artık Fable'daki o tohumunu bizzat bizim ektiğimiz ağaçtan yontacağımız, bizimle yaşayacak o kılıcı beklememem gerektiğini biliyorum Molyneux'dan. -**Sinan**

Değeri Bilinmeyenler

Kimi satış rakamlarıyla şaşırttı, kimi eleştirmenlerden aldığı notlarla. Bazısı derdini anlatamadan bir kenara atıldı, bazısı da aynı dönem çıkan başka oyunların gölgesinde kaldı... 2012, video oyunları açısından da çok adaletli bir yıl sayılmazdı.



SLEEPING DOGS

Sırf bu kaderden kaçmak istediği için ismini True Crime'dan Sleeping Dogs'a çevirdi ama yetmedi. Birleşik Krallık bölgesinde en çok satan oyunlar listesinde ancak 20. sıraya yerleşebilen Sleeping Dogs kesinlikle daha iyisini hak ediyordu. Tokluk hissi yerinde dövüş sistemi, PC'de görsel şölene dönüşen grafikleri, GTA IV ile yarışan arka mahalle hikâyesine çoğumuz tarafından es geçildi. Devamı gelirse değerini bileceğiz, söz!



DRAGON'S DOGMA

Resident Evil, Devil May Cry ve Breath of Fire gibi Capcom klasiklerinde çalışmış geliştiricilerin elinden çıkma Dragon's Dogma aksiyon, RYO ve hack and slash türlerinde oldukça iyi işler yapmasına rağmen muhabbetlerimizin assolisti olamadı. Halbuki oyunda ejderhalar bile vardı! Aslında hâlâ çok geç sayılmaz, 2013'ün hit oyunları gelmeden, ikinci el filan bulup üzerine çullanırsanız, hiç de pişman olmazsınız.



KINGDOMS OF AMALUR

Artık safkan bir rol yapma oyunu göremez olduk. Türün örnekleri ya adventure ya da aksiyon ile o kadar yoğruldu ki, gerçek RYO'ları bünyemiz kaldıramaz hale geldi. Kingdoms of Amalur'un evreni de üstad R.A. Salvatore tarafından yaratılmış olmasına rağmen oyuncular ile kimyası çok tutamadı. Yapımcısının başına gelenlerle birlikte devam oyunu da hayal oldu. Cümleten geçmiş olsun...



THE DARKNESS II

Oyun basını tarafından hakkı yenmese de oyuncuların aklına sızmakta zorlanan The Darkness II, aslında aynı hikâyeyi ilk oyunuyla da yaşamıştı. İşin ustaları tarafından yazılan oyun, bir çizgi-roman uyarlaması olarak karanlığın gücünü kullanma temasını başarıyla yorumluyor olsa da, anladık ki oyuncular karanlıkla dansa o kadar da meraklı değilmiş. Ama müzikleri harika ya! Bari onun için bir deneseydiniz. Ühü.



RESIDENT EVIL 6

"Eski *Resiler* gibi değil" dendi, "korkutmuyor" dendi ama onların haricinde her şeyi yaptı RE6. Seriyi yakından tanıyan bir ekipten gelen RE6, türü sevenlerin "büyüttüğü" bir oyundu ve cesur davranıp ilkleri denediği için kaybetti. Çoklu senaryo, farklı bakış açıları, araç kullanımı, bol karakter gibi yenilikleri RE oyuncuları sevmedi ve biz aksini savunmaya devam etsek de çoğunluğun oyuyla RE6, "serinin kötüleri" arasına girdi. Tarih affetmeyecek!

DARKSIDERS II



HANGİ MAHŞERİN ATLISI?

Bir garip oyun Darksiders II. Seveni çok sevdi, ötekiler nefret etti. Dümdüz bir aksiyon gürültüsü olmadığı kesin; en mızmız oyuncunun saygısını kazanacak kadar çeşitlilik sunan bir oynanışı var. Oyun, salt ortalıkta koşturup onu bunu öldürtmek yerine adam bir hikâye örgüsünü takip ediyor, her bölümde saksıyı çalıştırmanız gereken zekâ ürünü bulmacalar sunuyordu. Yüksek satış amacıyla iyiden iyiye basitleştirilmiş oyunlara nanik yapan Darksiders II, oyun mekaniklerine birçok oyun türünü yediriyor ve ezbere oynamanızı engelliyordu.

Geliştiricilerin bu tutkulu yaklaşımı oyun basını tarafından da takdir edilmiş ve Darksiders II hatırı sayılır notlara ve ödüllere layık görülmüştü. Seri, "Mahşerin Dört Atlısı" konseptini hikâye örgüsü olarak alırken, ilk oyun atlılardan Savaş'ın öyküsünü konu alıyordu. Ve ne ironiktir ki orijinal öykünün direkt devamı olan Darksiders II, Ölüm'ün başına gelenleri anlatıyordu bize. Fakat Ölüm'ün çanları atlının düşmanları için değil, maalesef THQ için çaldı. THQ'nun zor durumda olduğu uzun zamandır biliniyordu ama canımız firmanın ayaklarının altındaki sandalyeyi ittiren Darksiders II oldu. Oyunun devasa pazarlama bütçeleri THQ'nun sonunu hızlandıran orak darbeleri gibiydi. Aslında Darksiders II satışları hiç de fena gitmedi. 13 Ağustos'ta Amerika'da raflara düşen oyun, iki hafta boyunca en çok satanlar listesinin zirvesinde kalmış ve tam 247.000 rakamına kadar ulaşmıştı. Yine de THQ'den gelen açıklama netti: "Satış performansı ilk haftalardaki başarıyı sürdüremedi ve beklentilerimizin altında kaldı." Ve hüzünlü olduğu kadar ironik bu hikâyenin ardından Darksiders II, THQ'nun iflasını açıklamadan önce yayınladığı son oyun olarak tarihteki yerini almış oldu. **-Faruk**



YILIN Oyunu

YILIN FPS'si



FAR CRY 3



Jason Brody'nin birlikte hiç bilmedikleri tropik bir adaya atladığı aptal arkadaşlarını, zırt pırt ağzına tıktığı acayip kimyasalları, eline geçirdiği ilk malayla şehirli bir parti züppesinden bir korsan avcısına dönüşmesinin saçmalığını, daha sonra da "ben adanın koruyucusuyum" triplerine girişini gözünüzün önüne getirin. Evet, böylece Far Cry 3'ün tüm kötü yönlerini yazının başında elemiş olduk, geriye bütün FPS delilerinin yıllardır, taa STALKER'dan beri beklediği açık dünya FPS'si kalıyor.

İnceleme yazımda söylediğim sözü yineliyorum aha burada: Far Cry 3 sadece bu yılın değil, son birkaç yılın en iyi FPS'si.

Peki onu yılın en iyi oyunu yapan ne? Parçaları birlikte mükemmel çalışan bir FPS'nin bile başına gelebilecek bir sorun vardır: Aksiyon yorgunluğu. Aynı aksiyonu, her ne kadar dengeli ve düzgün ayarlanmış olursa olsun, saatlerce yaşadıktan sonra insanın içini bir sıkıntı kaplar. Bunalırsınız. Ancak içinde rol yapma öğeleri bulunan aksiyon ve FPS oyunları hariç, 10-12 saatlik bir oynanış süresinden sonra, bu tür oyunlardaki en ufak sorunlar bile gözünüze batar.

Far Cry 3 bu sorunu, hikâyenin geçtiği Rook Adaları'nı tam bir ekosistemle donatarak çözüyor. Oyunu oynayışınızın kaçıncı saati olduğu fark etmez, daima sizi şaşırtıyor: *Bir göletin kenarından karşıdaki korsanları kendinize hedef aldığınızı hayal edin. Onlar yerdeki bir cesedi incelerken siz sinsice ve sessizce gölün kenarından dolaşıyorsunuz. Gözünüz üstlerinde, parmağınız tetik... ANİDEN BİR TİMSAH! O suyun içinde fırıl fırıl dönerken, hangi tuşa basacağınızı unutup panik içinde klavyeyi yumrukluyorsunuz. Avlamaya gittiğiniz korsanlar bile dehşet içinde halinizi izlerken, oyunun 20. saatinde ilk kez timsah görüyor olmanız kemirilmekte olan kafanızdan geçen son düşünce oluyor.*
Reload.
Far Cry 3'ü özel yapan ilk şey artık pek az FPS'de bulduğumuz "her an her şey olabilir" hissi. Tabii ki uzun süre oynadığınız zaman sistemini çözebilir, sürprizlerine hazırlıklı olabilirdiniz. İkincisi ise, bugüne dek oynadığımız en bütünlüklü FPS paketini sunması. Tek kişilik senaryosu, Co-Op senaryosu ve Multiplayer'ı ayrı ayrı deneyen çok, hepsini bir arada deneyense pek az oyun oldu. Bunların çok azı üçünde birden ortalamanın üstüne çıkabildi. Far Cry 3 ise elini attığı her alanda "çok iyi" damgasını alarak, türünün bu yılki yüz akı ve Oyungezer editörlerinin 2012'de oynadığı oyunlar içinde en iyisi olarak seçilmeyi başardı. **-Sinan**

Yılın Gergin Anları!

Sayfalar boyunca ayaklarımızı yerden kesen, sevdiğimiz oyun anlarını anlattıktan sonra 2012'nin o kadar da güllük gülistanlık geçmediğini hatırlatmak boynumuzun borcudur deyip en sona en sinir olduklarımızı sıkıştırıverdik. Gerçek dünyaya hoş geldiniz!



PROJECT HONOR

Electronic Arts, yüzyılın en parlak fikrine imza attı! Medal of Honor Warfighter'da kullanılan silahların gerçeklerinin yapımı için silah üreticileriyle anlaşmak ve elde ettiği geliri savaşta ölen Amerikan askerlerinin aileleri için kullanmak. Buradaki mantık hatasını açıklamaya bile gerek yok aslında ama... savaşın yaralarını sarmak için yeni silahlar üretmek? Gerçekten mi EA?



ERROR 37

6.3 milyon oyuncu, ilk hafta Diablo III sunucularına aktığında ağzının payını bu hata koduyla aldı. Blizzard gibi adımını sağlam atan, oyuncu topluluğuyla iletişimi önemseyen bir firmadan beklenecek son şey elinin ayağına dolaşmasıydı ama oldu. Üst üste verilen yanlış kararlar, yapılan açıklamalar krizi çözmek yerine daha da büyüttü. Blizz, tarihinde ilk kez "bi işi de beceremeyen sorumsuz firma" durumuna düştü.



THE WAR Z

Birkaç gün daha beklese 2012'yi ıskalayıp 2013'ün felaketleri arasına yazdırabilirdi adını ama zaten War Z'nin en büyük hatası çıkış için bu kadar acele etmesiydi... Ekimde kapalı betaya, Aralık ortasında Steam üzerinden satışa çıktı oyun. Ve sadece iki gün kalabildi. Vaat edilenler ortada yoktu ve yakın zamanda olabilecek gibi de görünmüyordu. Neyse ki Steam çok hızlı davranıp paralarımızı geri ödedi (oh).

































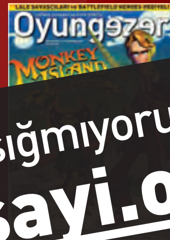


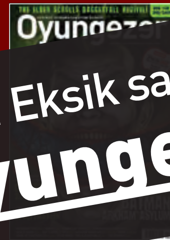














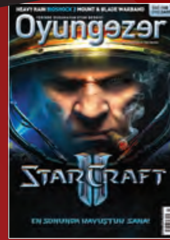



Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr







































inceleme

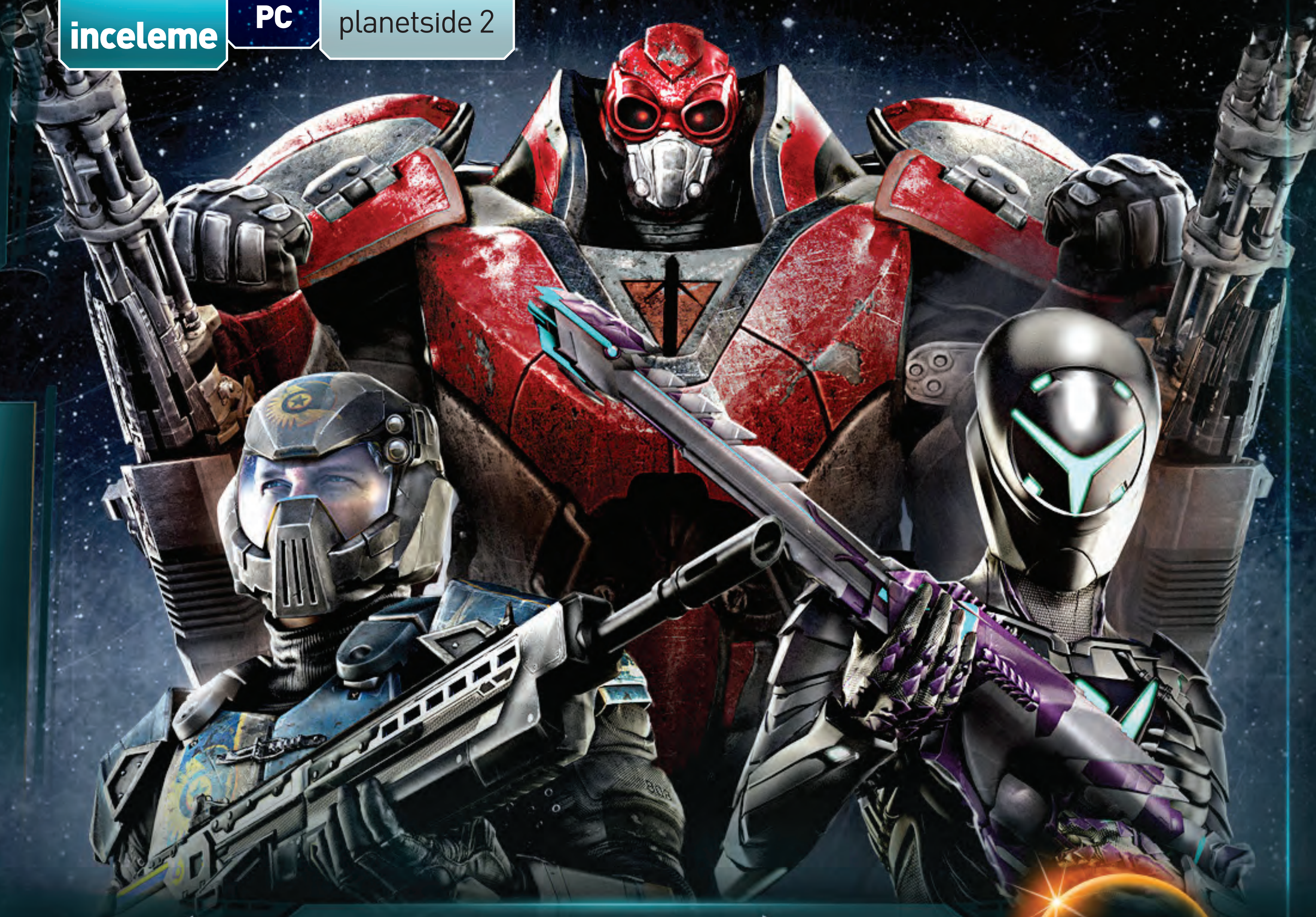
PLANETSIDE 2

Free2Play oyunların sefil yaratıklar olduğuna emin misiniz? (sf. 54)

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem.
Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **107. sayfaya** davet ediyoruz.





PLANETSIDE 2

MADALYONUN ÜÇÜNCÜ YÜZÜ

-BERKAN CESUR

ANNEM BABAM NERELERDE bilmiyorum. Elime bu silahı kimler tutuşturdu, onu da bilmiyorum. Hatta benim için bu silahtan öncesi var mıydı, bu eller eskiden ne işe yarardı, hiçbir fikrim yok. Doğdum doğalı bir savaş, herkesin konuştuğu gizemli bir Vanu teknolojisi. Yemek içmek bile yasak bize. İşim de gücüm de patlayıcılar, onun olmadığı durumlarda lazerli silahlar. Maaşımı bile kullanılmamış şarjör cinsinden ödüyorlar zaten. İki dakika yerimde dursam ya bir tank ya da ses hızında bir savaş jeti canımı alıyor. Sadece ölüm makinalarının içindeki düşmanlar mı, bazen dost dediklerim de arkamdan vuruyor! Hâlâ ölmediysem takım liderim çağırıyor. Art arda öldüm mü, hemen *"rage quit"* mi yapacağım sanıyorsun? Artık bu evrenin bir parçasıyım ben, nereye gideceğim ki buradan... Hiç sevgilim de olmadı zaten, sahi, Fener maçı vardı, o n'oldu Manolya?

Bu yıl amma güzel online oyun yaptı yav! Ünlü serilerin güzel online modları bi yana, şimdilerde sönükleşmeye başlasa da *TERA*, sanat eseri dünyasıyla bambaşka diyarları ayağımıza getiren *Guild Wars 2*, sevimli ayıcık *Mists of Pandaria* ve yılın sonunda koştura koştura gelip bütün planlarımızı altüst eden *Planetside 2*! Dişli bir online oyun delisi olarak benim açımdan epey mutlu bir sene oldu yani. Yalnız bu oyunları oynadıysanız sanıyorum fark etmişsinizdir; artık tüm devasa online oyunların odak noktası PvP olmaya başladı. Bunu açık bir dünyada özgürce yapmanıza imkan verme kaygısı 2012'nin bariz oyun trendlerindendi.

2012'yi taze bitirdiğimiz şu günlerde, *Planetside 2*'ye giriş yaparak kendi adıma bir şeyi daha fark ettim: Bu zamana kadar online FPS oyunlarına karşı boşuna önyargılı yaklaşmışım. Her şey pata pata tüfek ile minicik haritada köşe kapmaca oynamaktan ibaret değilmiş. İyi bir FP'yle açık bir dünya birleşince ortaya şahane bir şeyler de çıkabiliyormuş.

YIL OLMUŞ 2800

2800'lü yıllarda geçen *Planetside 2* serüvenimiz birtakım sıkıcı arkaplan hikâyelerine sahip bir evrende geçiyor. Hikayenin temelleri *Planetside*'ın pek de sükse yapamayan ilk oyununda anlatıldığından, buralarda yeniyseniz her şeyi anlamayı beklemeyin ama bir cümleyle özetlemek gerekirse, evrene hakim olmaya çalışan üç ayrı taraf ve üçünün de rüyası olan efsanevi Vanu teknolojisine ulaşmak için müthiş bir çekişme söz konusu oyunda. Halihazırda uçan arabaların (bir nevi) ve her türlü über teknolojik araç gerecin olduğu bir dünyada "bu insanlar daha neyin teknolojisinin peşinde" diye düşünmeden edemedim gerçi ama oyunu eğlenceli bulduğum için kısa sürede eriyip gitti bu düşünce.

Guild Wars 2'yi bir süre oynamış, en azından oyunun en iddialı olduğu World vs. World kısmına azıcık da olsa göz atmış olanlar *Planetside 2*'de

Tab tuşuna basılı tutarak o bölgedeki yüksek skor sahiplerini ve istatistiksel bilgilerinizi görmek mümkün.



Üslerdeki Warp Gate'leri kullanarak diğer haritalara geçiş yapabiliyorsunuz.

12x optik zoom takviyeli bir sniper'a tek bir şey engel olabilir, 12x optik zoom'a sahip bir diğer sniper!

çok benzer bir savaşın döndüğünü hissedecektir. Fakat buradaki büyük fark, *Guild Wars 2* de oyunculara sürekli olarak açık bir haritada alan ele geçirme üzerine bir savaş deneyimi sunsa da, oyunun artık huyundan mıdır suyundan mıdır, başarı kazandıkça gelişme hissini dolu dolu yaşayamıyorduk. Bazen neden o bölgede savaştığıma bile anlam vermeye çalışırken buluyordum kendimi. Savaşlar kapıları kırıp içerideki bossları kesmek üzerineydi. Bunları da bir başınıza değil 100 kişi, kaos gibi bir karmaşada yaptığınızdan hiçbir şey anlama imkanınız kalmıyordu. O anlar içimden hep "Yahu şu oyun ne şahane, böyle açık alan PvP'sinin tadını en son ortaokuldayken (garip bir örnek olacak ama) *Knight Online*'dan almıştım. Ne güzel olurdu bundan da alsam" diyordum ki hayallerim gerçek oldu. Ne kadar oynanış türü olarak bambaşka da olsa, sanki sırf içimden geçenlerin doğruluğunu kanıtlamak için yapmışlar *Planetside 2*'yi. Neyse ki *Knight Online* kısmını pek ciddiye almamışlar, ondan çok daha iyisi var karşımızda.

ENLARGE YOUR WORLD

Hayır, spam mail başlığı değil yukarıdaki; oyun içerisinde yürüyerek gitmeye kalksanız muhtemelen birkaç ayınızı alacak kadar büyük bir haritada (hatta ona biz üç harita diyelim ve evet, abartmıyorum) gerçek bir çatışma hissi içerisinde sonsuza kadar PvP yapmanız olası *Planetside 2* ile. Tabii bu koca dünyayı adımlamanız beklenmiyor, işinizi kolaylaştıracak birçok hava ve yer taşıtı düşünülmüş durumda. Oyunun en detaylı hazırlanmış kısımlarından olan araç kullanımı, saatlerinizin nasıl geçtiğini anlayamayacağınız kadar gerçek bir çeşitliliğe sahip. Her zaman için yaya olarak çatışma seçeneğiniz de var ama zırhlı bir aracın değişen koltuklarında değişen silahları ile çatışmak daha yeni ve daha heyecan verici bir seçenek elbette. Bir de hava araçları var ki bu konu benim kanayan yaram. Ne yaparsam yapayım bir taraftan ateş ederken bir taraftan uçma hâkimiyetini sağlayamıyorum. Bir değil iki değil, ya uçarken görmediğim bir tepeye tosluyorum ya da tümden her şeyi berbat edip yere çakılıyorum. "Ben sadece aracı uçurayım arkadaşım, siz silahları kullanırsınız" demek gibi bir lüksüm de yok, özellikle halihazırda çatışmanın döndüğü bir yerdeyseniz boşa nefesinizi tüketmeyin. Oyunun her ne kadar çeşitlilik sahibi ve eğlenceli bir araç kullanım zenginliği de olsa, araçlara binmek için önceden anlaştığınız kişi, arkadaş ya da takım elemanınızla birlikte binemiyorsunuz. Bir araç seçtiğinizde oyun sizi direkt olarak pistten, eğer bu araç bir hava aracı ise pistin ilerisinde bir yerde gökyüzünde başlatıyor. Eh, bu spawn noktalarına pusu kuran tanklar da boş duracak değil herhalde… Birden çok kişiyle binebildiğiniz araçlar ancak kişi yakında ise aktif hale geldiği için, hava araçlarının manita koltuğunu doldurmak, epey tehlikeli ve zorlu diyebilirim.

OH MY COD!

FPS denince şurada onumuzdan dokuzunun aklına şipidak *Call of Duty* serisi gelecektir şüphesiz. *Planetside 2*'nin lanse edildiği türü "MMOFPS" olunca ben de önce klasik FPS'nin güvenli sınırlarında dolanan sıradan bir online oyun düşlemiştim ki bu hain kötüleme planlarım suya düştü. Açıkça söyleyebilirim ki oyunda benim hayalimdeki tanıma sığmayan birçok hoşluk var. Tane tane anlatayım...

Planetside 2'de bizi Vanu Sovereignty, Terran Republic ve New Conglomerate adında üç imparatorluk karşılıyor, oyuna girerken aralarından seçim yapacağımız altı tane de sınıf bulunuyor. Bu sınıflar *Team Fortress 2*'deki Medic benzeri healer karakterden tutun yarı tank/yarı insan olan Max'e kadar klasik seçenekler. Light Assault birimleriyle hızlı ve kaçak bir oynayış sergileyebilirken (ayrıca bir de uçma imkanımız var), Heavy'lerle tankları darmadağın edebilecek silahlara sahip olabiliyoruz. Engineer ile yere diktiğimiz taretin başına geçip ölüm kusabildiğimiz gibi, bir Infiltrator'a dönüşüp (bildiğimiz sniper) 12x optik lens taktığımız silahımızla sinsice düşmanımızı avlayabiliyoruz. Oyundaki karakter gelişmeleri de zaten bu 12x optik lens örneği gibi silah, araç ve zırh geliştirmeleri üstüne kurulu.

Hepsi için geçerli değil ama sınıfların çoğu, kendine özel yeteneklere de sahip. Örneğin Heavy Assault'ların koruyucu giysilerini süreli olarak güçlendirme yetenekleri var ki, ölmüyor meretler. Sniper kullanımına sahip Infiltrator'larınsa öyle bir görünmezlik yeteneği ve görünmezliğe geçiş efekti var ki her defasında kulaklığımdan *Crysis*'teki "Maksimum Gizlilik" uyarısını duymayı bekledim şartlanmış şekilde.

>>

Pay2Win?

Planetside 2 tamamen ücretsiz olarak saatlerinizi su gibi harcayabileceğiniz türden bir oyun. Oynamak için herhangi bir harcama yapmanız gerekmiyor evet ama küçük ücretler karşılığı kozmetik modifiyeler ve oyun içi kredinizin yetmediği silahlardan satın alabiliyorsunuz ki burası biraz çetrefilli. Bir silahı para karşılığı satın alabileceğiniz Station Cash'lerden 700 tanesiyle ya da oyunda kazanacağınız 1000 Sertifika Puanı'yla edinebiliyorsunuz. Yani ille de istediğiniz bir eşya için harcamanızı ya zaman ya da nakit olarak yapmanız gerekiyor. Yani Riot Games'in *League of Legends*'ıyla aynı ödeme modelini kullanıyor oyun. İçeriğin bir kısmına ulaşmak için ille de para ödemenizi isteyen free2play'lere göre çok daha sempatik tabii ki ama 1000 Sertifika Puanı kazanmak demek neredeyse tüm gününüzü oyuna ayırmak demek. Vaktiniz boldur umarız.



Türkçe çeviriler kötü olduğu gibi Türkçe karakterler de sıkıntılı.



Sıradan bir gün, önümüzde tanklar kül oluyor falan…

PLANETSIDE 2'NİN OYUNCU TOPLULUĞU ALIŞILMADIK ŞEKİLDE KİBAR. OYUN SIRASINDA NE BİR KÜFÜRLÜ SÖZ DUYDUM, NE KAVGA GÖRDÜM.

>> Ayrıca size bir öneri: Her sınıfı biraz olsun iyi oynamaya başladıktan sonra o sınıfa "Ahha işte benim sınıfım! Hemen bütün harcanabilir şeylerimi buna dökeyim" demeyin. Oyun içerisinde her sınıfın ihtiyaç duyulduğu bölgeler o kadar belli ve bunların doğru kullanımı o kadar önemli ki, oyunun talep ettiği şekilde sürekli değişmek zorundasınız. En azından düşmanları öldürerek ve merkezleri ele geçirerek kazandığınız tecrübe puanları ile Battle Rank'inizi 10'a getirmeden (Battle Rank klasik DVO'lardaki "level"ın *Planetside* versiyonu), ana bir sınıf belirlemeyin ki sonradan zaten zar zor kazandığınız sertifika puanları için nüaaaptıım beeeeğn diye gözyaşı dökmeyin. İtiraf: Ben yaptım, siz yapmayın.

SIKIŞIK HAVA TRAFİĞİ

Daha önce de söylediğim gibi, oyunda araç kullanımı çok büyük bir yere sahip. Şunu belirtmeliyim ki, sınıflar olmasa da özellikle hava araçları imparatorluklara göre epey çeşitlilik gösteriyor. Bu yüzden savaşılan coğrafyaya göre bazı imparatorluklar diğerlerine karşı fazlasıyla avantajlı hale gelebiliyor. Örneğin benim en çok vakit geçirdiğim New Conglomerate imparatorluğu hantal ama sağlam vuran hava araçlarına sahipken, Vanu ordusunun bir Scythe'ı, Terran'ın da bir Mosquito'su var ki, hareketleri ve hızı akıllara zarar. Bir tepeye konuşlanmış 20 asker iken, bu düşman araçları üzerinizden geçiyorsa bilin ki birazdan iki ya da üç kişi kalacaksınız. Dahası, dua edin de o ayakta kalanlar Medic olsun! Aksi halde oyunun re-spawn seçenekleri oyuncuların "sunderer" adı verilen araçları konuşlandırmasından ibaret diyebilirim.

Planetside 2'nin öldükten sonra canlanma olayı biraz farklı. Sony, çatışma sırasında tempoyu düşürebilecek her şeyden kaçınmaya çalışmış, orası belli, tamam ama siz yine de oyun size insaflı davranıyor diye deneysel ölümlere girişmeyin! Çünkü nerede, ne yapıyor olduğunuza göre nasıl canlandığınız da değişiyor. Eğer oyuncular "sunderer" denen araçları kiralamış ve bu araçları çatışmaya yakın bir yerde "deploy" modunda mevzilendirmişse öldükten sonra tekrar oradan başlayıp (ve hatta araç üzerinden oynamakta olduğu sınıfı da değiştirerek) hayata dönebiliyor. Aksi halde en yakın üsten doğup düşman ile yakın temastan epey bir uzaklaşmış olma ihtimaliniz var. Gerçi bunun için de flash denen ATV motor benzeri yer araçları düşünülmüş ama haritaların gerçekten devasa olmasının sizi zor durumda bırakacağından neredeyse eminim.

DOKTORDAN KİRALIK SERİ KATİL

Oyunda araçları size ait olan üslerdeki araç ekranlarından kiralayabiliyorsunuz ve her kiralama bir miktar hammadde tüketiyor. Bu tüketilen hammaddeler mühimmat, yer taşıtı ve hava taşıtları için ayrılmış durumda. Yani el bombası alırken ya da uçak veya tank kiralarken harcayacağınız puanlar ayrı. Haritanızda detaylı bir şekilde görebileceğiniz parçalar ve bütünler siz ele geçirdikçe ırkınızın rengine boyanıp size kaynak üretmeye başlıyor. Yalnız burada dikkat edilmesi gereken bir nokta var; sadece ve sadece ele geçirerek diğer parçalarla birleştirip bir bütün oluşturduğunuz yerleşkelerden kaynak puanı kazanabiliyorsunuz. Oyundaki istilalar da bu kaynakların ele geçirilmesi için gerekli. Ama şu an bu kaynak kazanımı bana epey kolay geldi, neredeyse her üsse gittiğimde bir şeyler kiralasam da bunlar o kadar hızlı doluyor ki, çok da bir uğraş sergilemenize gerek kalmıyor. Bunu da şu an için cooldown ile dengelemişler, örneğin sahip olduğunuz tank savaşta hapı yuttuysa diğer tankı en az 12 dakika sonra kiralayabiliyorsunuz. Bekleyecek durumda değilseniz, tabana kuvvet.

Oyuna giriş yapar yapmaz klavyenizin Insert tuşuyla sizin için ideal bir Squad'a dahil olabiliyor, eğer ayarlardan sesli iletişimi açmışsanız da eş zamanlı olarak silah arkadaşlarınızla taktik alışverişinde bulunabiliyorsunuz. Squad elemanlarınız haritanızda rakamlarla sembolize edildiği için birlikte hareket etmeniz epey kolay. Taktiksel oynanış *Planetside 2*'nin kalbi olduğundan, yapımcılar takımınızla uyumlu bir şekilde kararlar verebilmeniz ve ilerlemeniz için kendi üstüne düşen her şeyi yapmış. Oyunda tek başına

ESKİ DOSTTAN DÜŞMAN OLUR

Belki kulağa garip gelecek ama oyunda kendi safınızdan olan oyuncuları da yanlışlıkla veya "yanlışlıkla ;)" öldürmeniz ya da onlara zarar vermeniz mümkün. Özellikle çatışma sırasındaki kör ateşlerde araya giren oyuncuları onlarca kere öldürmek zorunda kalacaksınız. Bununla birlikte umarım şansınız yaver gider de "troll" silah arkadaşlarınız ya da canı sıkılmış bir ben olmaz yanınızda...

If you do not stop firing on allies your weapons will be locked, this is your final warning.



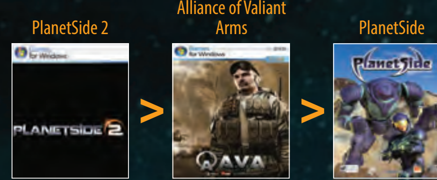
Sıkı tutunun!

yapılabilecek neredeyse hiçbir şeyin olmadığı da aşikâr. En basitinden, iki kişilik aracınıza bir Engineer misafir ederek aracınızın ömrünü 10 katına çıkarmış oluyorsunuz. Ve bunun için de yapmanız gereken tek şey squad'ınıza "bir engineer benimle gelebilir mi?" demek. Bir de garip bir durum var; alışılmadık şekilde *Planetside 2*'nin oyuncu topluluğu inanılmaz derecede kibar. 40 saatten uzun süredir oyundayım ama birkaç argo söz dışında HİÇ küfürlü söz duymadım, görmedim. Bir DVO için benzeri az bulunur bir güzellik bu. Vallahi tebrikler.

TÜRKÇE?

Evet, oyun tamamen Türkçe olarak oynanabiliyor. Yani en azından teorik olarak bi konuda bir engel yok. Ama şunu da söylemeliyim ki çeviri ya aceleye gelmiş ya da önem verilmeden yapılmış. Öyle ki bazen Türkçeniz anlamaya yetmiyor. Hal böyleyken ben de kısa bir turun ardından "üzülerek" İngilizceye geri döndürmek zorunda kaldım. Duy bizi Sony!

Planetside 2'nin gözümdeki en büyük eksisi, gözlemlerime göre, bir heves oyuna giren yeni oyuncularının neredeyse yarısını ketumluğu yüzünden, "anlamadım ben bu oyunu" dedirterek kaybetmesi! Sen git koskoca bir haritada, şahane grafikli, müthiş mekanikli bir oyun yap, sonra da oyuncuyu leb demeden Çorum'un göbeğine bırak. Evet yanlış duymadınız, herhangi bir hazırlık



aşamasından geçmeden, oyuna başladığınız gibi gökyüzünden bir kapsülle iniş yapıp savaşın tam ortasında buluyorsunuz kendinizi. Eh, ölmeniz de en fazla 10 saniyenizi alıyor durum böyle olunca. İlk seferiniz olduğu için öldüğünüzde ne yapmanız gerektiğine dair bir fikriniz olmadığından saldım çayıra modunda tuşlara basıyorsunuz. Savaştan uzak bölgelere mevzilenince de boş haritalarda oyunu anlamaya çalışıyorsunuz. Bu da pek motive edici bir oyun başlangıcı olmuyor elbet.

Aslında oyunda birbirinden güzel hazırlanmış eğitim videoları ve faydalı bilgiler var ama özellikle genç oyuncular açısından bunların pek bir şey ifade etmediği, onların asıl istediğinin aksiyon sırasında hızlıca yönlendirilmek olduğu da bir gerçek. Kaldı ki videoların sadece İngilizce olması da bir handikap. Şu haliyle, *Planetside 2*'nin zamanı kısıtlı oyuncuların ideal oyunu olmadığı kesin. Zaten oyun epeyce geniş ve derin, bir de böyle gudik gudik işler. Bu açıdan rahatlıkla otur, sıfır diyebiliriz. Ama geri kalan her şey için tebrikler!


Oyunda bazen sinek ilacı ihtiyacı hissediyorum.

→ **Tür:** MMOFPS → **Yapım:** Sony Online Entertainment → **Dağıtım:** Sony Online Entertainment → **Sistem:** İdeal → **Dijital İndirme:** Ücretsiz
→ **Dahası İçin:** www.planetside2.com

MİNİ MİNİ TAKTİKLER

> Bir tepenin üzerinde konuşlanma avantajına sahipseniz Engineer'ı alın, taret dikin ve eğlence başlasın.
> Yüksek konumdaki bir istila bölgesinin eteklerine araç ile geldiniz ve aracınız yakınlarda patlatıldıysa en iyi tercih, en yakın sunderer'a uğrayıp Infiltrator olmak. Tabii sniper ile sinsi sinsi indirirken dikkat edin de avlarken av olmayın.
> Pahalı araçları kiralarken Engineer olun, böylelikle tamamen yok olmadan onarabilirsiniz.
> Yaya çatışmaların yaşandığı iç mekânlarda en iyi tercih Medic olmak. Hem dirilttiğiniz her arkadaşınızdan tecrübe puanı kazanırsınız hem de Light Assault'lar kadar başarılı ve hızlı bir silaha sahip olursunuz, mis gibi.
> Sertifika puanlarınızı çabuk karar vererek harcamayın! Sakın!
> Oyuna ilk başladığınızda "hiçbir şey anlamıyorum ben yaaağ" modunda olacaksınız, normal. Pes etmeyin.
> Terminalleri ele geçirmek için konsolun yanında durmanız yeterli. Ne kadar çok kişi olursanız bu işlem o kadar kısa sürecek.
> Trollük yapıp kendi imparatorluğunuzdan çok arkadaşınızı vurmayın, silahlarınız ceza olarak kilitlenebiliyor. Bir arkadaştan duydum :|

NE İYİ NE KÖTÜ?



- ✔ Oyunu oynamıyorsunuz, içindesiniz!
- ✔ Sınıflar fazlasıyla dengeli ve taktiksel
- ✔ Karambolün k'si dahi yok
- ✔ Tank ile düşman "ezmek" canice zevkli
- ✖ Bazen dünyadan aşağı düştüğüm oldu!?
- ✖ Fiziksel bir tutorial kesinlikle şart
- ✖ Müzikler güzel ama atmosferle uyumsuz



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★☆☆

Önce incelemesini yapmak için oynuyordum, sonra fazladan oynamak için "incelemesini de yapayım" yalanlarına başvurur oldum.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



-ESER GÜVEN

"Her kim ki bir canavarla çarpışmayı göze alırsa, bir canavar olmayı da göze alsın. Çünkü karanlığa uzun süre bakarsanız, karanlık da sizin içinize bakmaya başlar."
-Friedrich Nietzsche

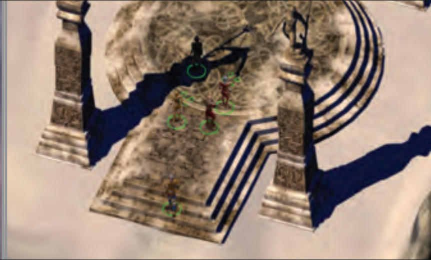
BALDURHANOĞULLARINDAN ESER o sabah eski dostlarıyla buluşacağı için ayrı bir heyecan duyuyordu. Dile kolay, en son görüşmelerinin üzerinden yıllar geçmişti ama yine de ilk tanıştıkları zamanı daha dün gibi hatırlıyordu. Frost, Minsc, Khalid, Imoen, Jaheira ve Dynaheir. Birlikte nice maceralara atılmış, kendilerini çok zor durumların içinde bulmalarına rağmen bir şekilde kurtulmayı başarmışlardı. Dağ tepe demeden dolaşmış, karlı dağ yollarında yürümüş, birbirinden karanlık zindanlarda yol aramışlardı. Acemilik zamanlarında Kobold'larla savaştıkları zamanları düşünmek şimdi çok komik geliyordu, çünkü daha sonra çıta gitgide yükselmeye başlamış, Wyvernler, Vampiric Wolf'lar, Demon Knight'larla kapışmış, hepsini de teker teker kesmişlerdi. Aslında şimdi bunları düşünerek vakit harcamaya gerek yoktu, bir araya geldiklerinde anılar dehlizinde kaybolacaklardı ne de olsa. Ve Eser eski dostlarla buluşmak üzere Winthrop's Inn'e doğru yola koyuldu.

...VE BİR KEZ DAHA NIETZSCHE'YLE KARŞILANMAK

Aslında her şeyin umduğum gibi başladığını söyleyemem. Orijinal *Baldur's Gate*'i oynamış olanlar bilir, oyuna başladığınızda karşınıza Nietzsche'nin yukarıda da alıntıladığım o ünlü aforizması çıkardı ve bu söz bizler için *Baldur's Gate* ile bütünleşmişti. Ama o da nesi, *Enhanced Edition*'da oyuna başladığımda ortada söz falan yoktu. İşte o an bu kadar uzun süredir tekrar oynamak için can attığım oyunun belki de kötü anlamda değişmiş olabileceğini düşündüğüm ilk andı. Ardından gelen sinematikte de bir şeylerin eksikliğini hissedince "Eyvah!" dedim.

İşte tam bu noktada bandı ileriye sarmak istiyorum. Sizlere artık oyunda var olmayan eksikliklerden bahsetmeyeceğim çünkü Overhaul Games yayınladığı yamalarla birçok düzeltme yaparak oyuncuların tepkilerini ne kadar ciddiye aldığını gösterdi. Oyunun şu anki hali Nietzsche ile açılıyor, açılış sinematiğinde de gerekli değişiklikler yapılmış durumda. Dolayısıyla ilk başladığım an ile şu andaki düşüncelerim birbirinden son derece farklı ve önemli olan da zaten son düşünce. O yüzden heyecanımızı kaybetmeden devam ediyoruz yol arkadaşlarım!



Eminim ki orijinal *Baldur's Gate*'in bugüne kadar yapılmış en muhteşem RYO'lardan biri olduğu konusunda hemfikirizdir. Sadece zamanına göre süper grafikleri, sürükleyici hikâyesi, gerçek bir bağ kurduğunuz unutulmaz karakterleriyle değil AD&D kurallarına sadık kalması, THAC0'su, Saving Throw'ları, Long Sword +2 bulmanın müthiş heyecanıyla da gönüllerde yer edinmişti bu efsane (yazar aslında burada kendi gönlünden bahsetmektedir). Tabii yeni nesil RYO'lar daha çok kendi sistemlerini kullanmayı tercih ettiklerinden bu terimler bazı günümüz oyuncularına uzak geliyor olabilir, ama işte Baldur's Gate'in sunduğu klasik D&D eğlencesinin temelinde bunlar yatıyor ve Enhanced Edition da bu eğlenceyi değiştirmeden karşımıza sunuyor.

E hani bunun hikâyesi?

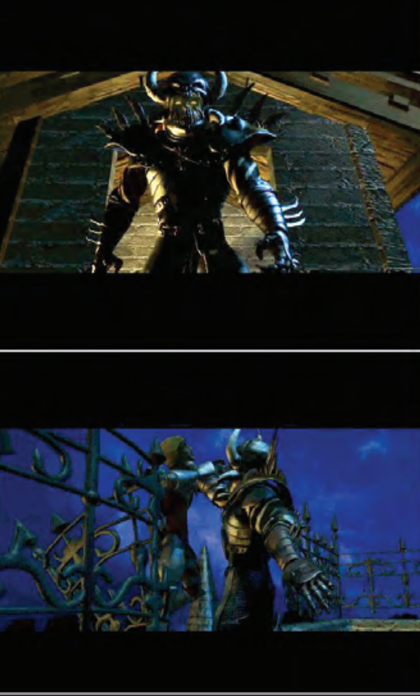
Belki dikkatinizi çekmiştir, yazıda Baldur's Gate'in hikâyesi hakkında pek bir şey yazmadım. Eğer Baldur's Gate'i daha önce duymadıysanız (yani bir kayanın altında yaşıyorsanız) hemen Kasım sayısının 148. sayfasını açıyorsunuz ve Nurettin'in yazdığı enfes Baldur's Gate tarihçesini okuyarak sırf ilk oyun değil, sonraki paketler ve oyunlar hakkında da bilgi sahibi oluyorsunuz. Ne, daha önce Oyungezer de mi almadınız? O kayanın adresini bana bir versenize kuzum...

Elbette Baldur's Gate'in neredeyse 15 yaşında bir oyun olduğunu unutmamak lazım. Dolayısıyla Enhanced Edition ile gelen kozmetik değişiklikler görselleri ancak belli bir dereceye kadar etkileyebilmiş. Tabii ki bu kötü bir şey değil, çünkü Baldur's Gate'i oynamış biri olarak hiç yabancılık çekmiyor, oynamamış biriyseniz de kullanıma kolay biçimde alışabiliyorsunuz. Zaten eski Baldur's Gate'te olmayan, burada ise ana ekranda karşınıza çıkacak tutorial seçeneği sayesinde bilinmesi gereken temelleri öğrenebiliyorsunuz. Gönül isterdi ki bu tutorial özellikle de yeni oyunculara oyunun kurallar sistemini daha ayrıntılı anlatsın, D&D 2nd Edition ile ilgili daha fazla bilgi versin. Ama daha çok hangi karakterle ne yapacağınızı, nasıl büyü ezberleyeceğiniz, nasıl tuzak bulacağınızı falan anlatıyor. Kötü sayılmaz ama çok da iyi diyemem.

Diğer yandan Enhanced Edition'ın yanında getirdiği geniş ekran desteği görsel açıdan büyük fark yaratmayı başarıyor. Belirgin ölçüde artırılmış çözünürlük sayesinde oyun alanının daha geniş bir kısmını görebiliyorsunuz ve açıkçası psikolojik olsa da kendinizi daha bile özgür hissediyorsunuz. Karşılaştırma yaparken sık sık eski Baldur's Gate'e de geçtiğim için geniş ekrandan sonra küçük ekranın biraz boğucu olduğunu düşünmeye başladım. İsterseniz fare tekerini kullanarak görüntüye bayağı bir zoom yapabiliyor ve pikselleri saymaya başlayabiliyorsunuz. Oyundaki tüm ara demolar elden geçirilip yenilenmiş. El çizimi 2D grafiklerin kullanıldığı bu yeni tarzın oyuna daha iyi uyum sağladığını düşünüyorum. Orijinal Baldur's Gate'teki 3D demolar belki zamanına göre iyi sayılabilirdi ama aynı teknik şimdi kullanılsa göze hiç de hoş gelmeyeceği aşikar.

GO FOR THE EYES!! RRRAAAAAGHGHH!!!

Baldur's Gate serisine sonraki oyunlarda (Tales ve BG2 gibi) eklenen bazı özellik ve animasyonların Enhanced Edition'a entegre edildiğini görmek çok güzel. Örneğin artık karakter yaratırken orijinal versiyondaki ırk ve sınıflarla sınırlı kalmak zorunda değiliz, seçeneklerimiz büyük ölçüde artırılmış durumda ve bu sayede *Baldur's Gate II*'den alışık olduğumuz kombinasyonları da kullanabiliyoruz. Enhanced Edition zaten içinde *Tales of the Sword Coast*'u da barındırıyor, haritanın kuzeyindeki Ulgoth's Beard'e giderek istediğiniz zaman Tales içeriğine geçiş yapabiliyorsunuz. Diğer kozmetik değişiklikler arasında envanter ekranındaki değişiklikler (karşılaştırmalı resimde bunları daha rahat görebilirsiniz), karakter sayfasında daha rahat anlaşılır istatistikler, kullanımı son derece geliştirilmiş görev günlüğü gibi aslında basit



Oyundaki eski 3D ara demoların yerini 2D el çizimi grafikler almış. Solda eskiler, sağda yeniler.

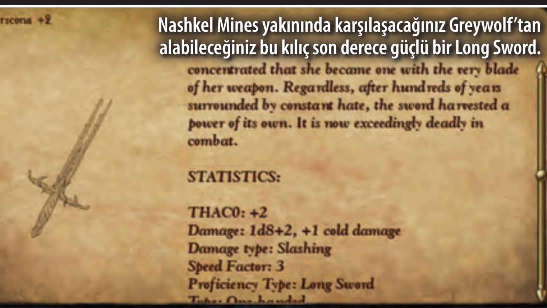
Eser'in Baldur's Gate ile imtihanı

- Eser'in profesyonel bir dergide (PC Gamer) ilk yazdığı yazının Baldur's Gate çözümü olduğunu ve bu yüzden bu oyunun hayatında çok önemli bir rolü olduğunu,
- Eser'in Nietzsche'nin oyunun açılışında çıkan ünlü sözünün ikinci kısmını yıllarca imza olarak kullandığını,
- Eser'in Baldur's Gate ile ilgili yazdığı yazıların (inceleme ve çözümler dahil olmak üzere) toplam 232341 karakter tuttuğunu ve bunun da yaklaşık olarak 62 dergi sayfasına karşılık geldiğini,
- Eser'in ana karakterlerini genellikle Dwarf seçtiğini ve ismini Frost koyduğunu,
- Eser'in 7 saatlik bir Baldur's Gate Enhanced Edition oturumunun ardından Fraps'ı açmayı unuttuğunu ve boş yere onlarca kez F12 tuşuna bastığını fark ettiğini,
- Eser'in kendisinden üçüncü tekil şahıs olarak bahsetmekten nefret ettiğini,

biliyor muydunuz?

ama uygulamada son derece başarılı yenilikler bulunuyor. Eklenen yeni portreler ve seslerin de güzel bir sürpriz olduğunu söyleyebilirim.

Gelelim biraz daha ciddi değişikliklere. Baldur's Gate, grubunuza alabileceğiniz yol arkadaşları bakımından oldukça zengin bir oyundu. Enhanced Edition ile orijinal oyundaki 25 karaktere üç yeni karakter daha katılıyor: Neera, Rasaad ve Dorn. Bu üç karakterle de bir iki saat içinde karşılaşıyorsunuz, yani grubunuzda yer vermek isterseniz çok fazla beklemenize gerek kalmıyor. Yalnız bu karakterler konusunda Overhaul'u gerçekten takdir ettim, hiçbiri de laf olsun diye oyuna konulmuş gibi hissettirmiyor ve diğerlerinin yanında hiç sırıtmıyorlar. Bu üç karakter hakkında azıcık daha geniş bilgiyi kutucuklardan birinde bulacaksınız. Ama siz de benim gibi eski kafalı bir oyuncuysanız ve orijinal oyunda tercih ettiğiniz grubun aynısını kurmayı planlıyorsanız bu yeni karakterler azıcık güme gidiyor, bu yüzden bir şans vermek adına üçünü de kısa süreliğine de olsa grubunuza alıp denemenizi öneriyorum.



Nashkel Mines yakınında karşılaşacağınız Greywolf'tan alabileceğiniz bu kılıç son derece güçlü bir Long Sword.

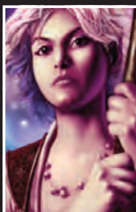
Oyundaki en büyük yeniliğin ismi ise The Black Pits. Ana menüden ulaşabileceğiniz bu ek oyun ana oyundan tamamen bağımsız bir macera sunuyor. Macera dediğim için aklınıza ana hikâye gibi bir senaryo gelmesin, bu mod çeşitli oyunlarda görmeye alıştığımız "her seferinde daha da güçlenen düşman gruplarına karşı arenada hayatta kalma" modunun Baldur's Gate versiyonu. Eğer bu modu yalnızca bu kadarla sınırlı bıraksalardı sıkıcı olabilirdi ama Overhaul bunda da çok iyi bir iş çıkarmış. Her ne kadar arena temalı olsa da The Black Pits'in de kendine özgü bir hikâyesi var. Bu modda da isterseniz kendi karakterlerinizi yaratabilir, isterseniz hazırdaki Fighter, Barbarian, Archer, Mage, Priest ve Illusionist'ten oluşan grubu kullanabilirsiniz. Tüm bu karakterler level 1 olarak başlıyor, dövüşleri geçtiklerinde level atlıyorlar. Arenayı işleten büyücü Baeloth sürekli olarak size meydan okuyor ve dövüşleri geçtikçe buna hem şaşırıyor, hem de bundan rahatsızlık duyuyor. Dövüşler arasında kazandığınız paralarla satıcılardan yeni ekipmanlar alabiliyor ve bir sonraki dövüş için hazırlanabiliyorsunuz. Satıcıların her biri de kendine özgü karakterlere ve hikâyelere sahipler ve bunların Baeloth ve sizinle ile ilgili düşüncelerini öğrenmek bu moda ayrı bir hava katıyor. Ayrıca bu modun tamamen seslendirmeli olduğunu da eklemeliyim (ana oyun gibi yer yer seslendirmeli değil) ve bu seslendirmeler oldukça başarılı. Bu modla ilgili tek sıkıntım ana hikâyeye yedirilmemiş olması. Ana oyundan çıkıp "dur bir de Pit'e gireyim" demek biraz tuhaf oluyor. Bunun yerine bu mekan oyuna eklenmiş olsaydı, dövüşler arasında level atlamak yerine bir sonraki dövüşe yeterince güç kazandığımız zaman kendimiz gelseydik daha güzel olabilirdi. Bir de ana oyunda alıştığınız grubun dışındaki bir grupla oynamak her zaman tatmin edici olmayabiliyor. "Neyse canım en azından Baldur's Gate'in savaş sistemine yabancı olan oyuncular için ana oyuna geçmeden önce antrenman imkanı olur" diye düşünüyorsanız orada lafınızı balla bölerim. Çünkü tamam, ilk iki arena dövüşü kolay ama üçüncüden itibaren işler zorlaşıyor. Hatta şunu da eklemek istiyorum, Enhanced Edition'da beni en çok etkileyen şey Overhaul'un zorluk konusunda en ufak bir geri adım bile atmamış olması oldu.

COVER YOUR NOSE BOO!

Baldur's Gate zor bir oyun. Baldur's Gate çok zor bir oyun. Öyle ki daha oyunun başında karşılaşacağınız en kolay görünümlü düşman bile sizi yiyecek. Abartmıyorum, hazırlıklı olmadığınız takdirde sizi parça pinçik edecekler, canınızı çıkaracaklar. Friendly Arm Inn'in dışında karşılaşacağınız suikastçı Tarnesh grubunuz iki kişi olmasına rağmen (siz ve Imoen) iki büyüyle işinizi bitirecek. Öyle ki onu görür görmez kaçacak, muhafızlar öldürene kadar uzakta bir yerde beklemeyi tercih edeceksiniz. Daha bu noktada "düşmanın üzerine tıklarım, ölür gider" mantığının işe yaramadığını görmek çok güzel çünkü Baldur's Gate her şeyden önce bir taktik

Yeni yol arkadaşlarımız

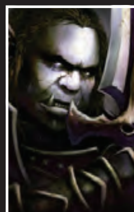
Neera, the Wild Mage



STR 11, DEX 17, CON 14, INT 17, WIS 10, CHA 11

Neera ile Beregost'un kuzeyinde karşılaşacaksınız ve sizden peşindeki adamlara karşı yardım isteyecek. Neera çok orijinal ve eğlenceli bir karakter. Bu Wild Mage zaman zaman son çare olarak BG2'den de bildiğimiz "Nahal's Reckless Dweomer" ismindeki büyüyü kullanıyor ve başınıza beklenmedik şeyler getirebiliyor.

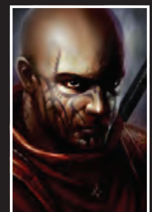
Dorn, the Blackguard



STR 19, DEX 16, CON 14, INT 10, WIS 15, CHA 16

Dorn ile ilk olarak Friendly Arm Inn'de karşılaşacaksınız. Buradaki çok kısa ve pek de hoş olmayan tanışmanın ardından Nashkel Mines'a giderken yollarınız bir kez daha kesişecek. Düşmanlarını öldürmesine yardım edince grubunuza katılmayı teklif edecek. Eğer kendinize iyi bir savaşçı arıyorsanız Dorn çok iyi bir seçim.

Rasaad, the Monk



STR 16, DEX 16, CON 14, INT 11, WIS 14, CHA 14

Rasaad ile ilk karşılaşmanızı Nashkel Inn'in hemen dışında yapacaksınız, kendisini Nashkel halkına fiziksel yeteneklerinizi gösterirken buluyorsunuz. Onunla konuştuğunuzda grubunuza katılmasını isteyebilirsiniz. Rasaad'ın hikâyesi sizi Cloud Peaks ismindeki yeni bölgeye de götürecek.

Henüz oyunun başında da olsanız yiğitliğin onda dokuzunun kaçmak olduğunu unutmayın.



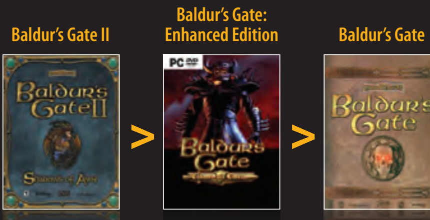
Black Pits dövüşleri arasında satıcıların hikâyelerini dinleyerek kafa dağıtabiliyoruz.

oyunu. Savaşları defalarca durdurup, stratejinizi gözden geçirmenizi gerektiren bir oyun. Tabii zor oyun demek bolca ölmek, sonra da bolca kayıt yüklemek anlamına da geliyor. Aynı orijinal oyunda olduğu gibi bolca Q tuşuna (hızlı kaydet) basıyoruz ki attığımız hiçbir adım boşa gitmesin. Q ve L tuşları bir kez oyundaki en büyük yardımcılarımız oluyorlar.

Overhaul her ne kadar orijinal oyundaki hataların çoğunu temizlemiş olsa da (ki aslında bu hataların büyük kısmını düzelten yamalar daha önce de mevcuttu) farkında olmadan araya yeni hatalar da serpiştirmiş. Oyun maalesef yer yer çakılıyor ve son yamanın ardından bile bu çakılmalarla karşılaştığıma göre durum pek iç açıcı değil. O yüzden tekrar üstüne basarak söylemek istiyorum ki oyunu sürekli olarak kaydedin. Sizin hatanız olmayan bir çakılma sonucunda onca emeğin boşa gitmesi bir anda oyundan soğumanıza neden olabilir. Bazen, ender de olsa, savaş sırasında komut verdiğinize emin olduğunuz bir karakterin bir şey yapmadığını görüyorsunuz çünkü tıklamanızı algılamamış oluyor. Bunun yanı sıra eskiden de sorun çıkaran yol arkadaşlarının yol bulma problemi burada da karşımıza çıkıyor. Bazen hemen yakındaki bir kapıya tıklıyorsunuz, karakterlerinizden biri o kapıya varmak için tüm haritayı gezmeye karar veriyor. Bu tür yol bulma yavaşlıkları yüzünden haritadan çıkmaya çalışırken bolca "you must gather your party before venturing forth" lafını duymaya hazır olun. Hoş o laf bana şu saatten sonra ninni gibi geliyor, duymayı da seviyorum ama olsun.

Hayatımın en önemli oyunlarından biri olan Baldur's Gate'in bu gıcır gıcır versiyonunu değerlendirirken çok fazla tarafsız olamayacağımın farkındayım. Yani bana kalsa sayfanın altındaki not kısmında şu an 9,5 civarı bir puan olurdu (ve muhtemelen bolca da tepki alırdım). Yine de ben ileride yamalarla eklenebilecek geliştirmeleri de göze alacağım ve Baldur's Gate II Enhanced Edition çıktığında cepte verecek ekstra puan kalsın diyerek bu notu biraz kısacağım. Yine de size oyunun "muhteşemliği" ile ilgili şöyle ufak bir örnek vermek istiyorum. Güya oyunu inceleyecek kadar oynayacaktım, sonuçta görevlerin çoğu bildiğim görevler, seçtiğimiz karakterler eskiden seçtiklerimin aynısı. Ama işte oyunda yaklaşık 4-5 saat geçirdikten sonra karakter yaratımında içime tam olarak sinmeyen zar atışı yüzünden oyuna yeniden başlamamı, kaydetmeyi unuttuğum için kaybettiğim uzun oyun oturumlarını bir kenara bırakırsak "ehieheh şu yan görevi de yapayım" diye diye ayın 26'sı oldu. Kendimi oyuna öyle kaptırmışım ki belki de şu an sırf benim yüzümden gecikiyor dergi (içimden bir ses buralarda bir yerde bir Serpil parantezi olacak diyor, hayırlısı). *(Eser, N'ABERGGH! -Serp.)* İşte bu size her şeyi unutturabilecek tarzda bir oyun. Kendinizi ona göre hazırlayın ve bir kez daha Unutulmuş Diyarlar'da unutulmayacak bir yolcuğuna hazır olun.

Baldur's Gate II > Baldur's Gate: Enhanced Edition > Baldur's Gate



Alsam mı, almasam mı?

Soru: Merhabalar, ben Bursa'dan Erce. Baldur's Gate'in tüm oyunlarını severek oynadım, elimde de oyunun hem eski hali hem de GoG versiyonu var. Enhanced Edition'ı aldığıma değer mi?
Cevap: Valla Erce, GoG versiyonundaki "Baldur's Gate'i Geliştirmek" rehberciğini (tinyurl.com/ogzbgee) okuduysan oyuna geniş ekran desteği kazandırmaktan tut, BG2 motorunu kullanmaya kadar birçok özelliğe zaten sahip olduğunu biliyorsundur. Bu durumda EE versiyonunun sana kazandıracağı tek şey üç yeni karakter, birkaç yeni bölge ve bağımsız Black Pits modu. Bu kadar şeye 20 dolar vermeye değer mi, artık o kararı sana bırakıyorum.

S: Merhaba Eser abi, ben Brüksel'den La Heina. Daha önce Baldur's Gate oynamadım ama RYO'ları çok seviyorum ve BG'yi de acayip merak ediyorum. Benim için kullanım kolaylığı ve senaryo her şeyden daha önemli, grafiklere pek kafayı takmam. Ne dersin, vereyim mi paracıklarımı?
C: Hâlâ durduğun kabahat. Baldur's Gate daima bir RYO klasiği olarak kalacak. Ne zaman tanıştığının hiç önemi yok, ister şimdi oynarsın, ister 5 yıl sonra, oyundan yine aynı keyfi alacağını bizzat garanti ediyorum. Sonra "Baldur's Gate II Enhanced Edition bir an önce çıksın" diyerek sabırsızlanacaksın hatta.

S: Eser amca, ben İstanbul'dan Berkecan. Şimdi abi ben RYO seviyorum ama bana oyun dedin mi şöyle Skyrim gibi grafikleri olacak anlıyo musun? Böyle sanat eseri gibi, bi arkadaşıma gösterdiğimde "oha grafiklere bak" dedirtebilmeliyim. Yani konu falan bi yere kadar, grafikleri iyi olsun da ne tür olursa olsun yine oynarım ben. Ne dersin abi, alayım mı?
C: Berkecim şu an tünele girmek üzereyim, telefon çekmeyebi...



Güya üçüncü dövüş ama hazırlıksız yakalandığınız takdirde ölmeniz uzun sürmüyor.

→ **Tür:** RYO → **Yapım:** Overhaul Games → **Dağıtım:** Atari → **Sistem:** Ekonomik → **Dijital İndirme:** 20$ → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** www.baldursgate.com

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Eksiksiz BG deneyimi ✔ Ara demolar yakışmış ✔ Yeni karakterler sanki orijinal oyunda bile varmış gibi hissettiriyor ✔ BG2 ile gelen birçok özellik entegre edilmiş ✔ Nietzsche'nin unutulmaz aforizması ✔ Çok zor ✖ Tüm bug'lardan kurtulmak mümkün olmamış ✖ Keşke Black Pits modu ana hikâyeye yedirilseymiş ✖ Çok fazla zamanınızı yiyor

Son Karar

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Tüm zamanların en önemli klasiklerinden biri hakkında çok da bir şey söylemeye gerek yok.

8,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

LEGO The Lord of The Rings

KİTABIN FİLMİNİN OYUNUNUN LEGOSU -EREN OKKA

DÜNYA DEĞİŞTİ. Bunu suda hissediyorum. Toprakta hissediyorum. Havada kokusunu alıyorum. Bir zamanlar var olan kayboldu. Yaşayanlardan hiç hatırlayan kalmadı.

Her şey LEGO oyunlarının yapımıyla başladı. Üç tanesi *Star Wars* hayranlarına verildi. İkişer oyun *Indiana Jones*, *Batman* ve *Harry Potter*'a, biri de *Pirates of the Caribbean*'a... Tüm oyunculara hükmedecek güçte oyunlardı bunlar. Ama hepsi kandırıldı. Çünkü bir oyun daha yapılmıştı: Mordor diyarında, Hüküm Dağı'nın ateşlerinde, Karanlıklar Efendisi Traveller's Tales'in diğerlerini kontrol etmesi için gizlice dövdüğü Hükmeden Oyun. Bu oyuna tüm zalimliğini, tüm kötülüğünü ve her canlıya hükmetme arzusunu kattı. Hepsine hükmedecek Oyun... Dünyanın özgür ülkeleri bu oyunun etkisinde kaldı.

GEÇMİŞİN GÖLGESİ

Önceki LEGO oyunlarının neye benzediğini biliyorsanız *LEGO The Lord of the Rings* sizi hiç şaşırtmayacak. Sevdiğimiz bir diğer evrendeki karakterleri LEGO figürleriyle değiştiren yapım, aynı formülü Orta Dünya'ya taşıyor. Elendil, Elrond ve Isildur ile başladığımız macera Yüzük'ün Bilbo'dan Frodo'ya geçmesiyle devam ediyor ve Çıkın Çıkmazı'ndan Doğu'ya doğru yol aldıkça onlarca yeni karakter kullanıma açılıyor.

Oyunun geneli kitaplardan ziyade mümkün olduğunca filmlere sadık ilerliyor. Diyaloglar önceki bazı LEGO oyunlarında olduğu gibi homurdanmadan ibaret değil; müzikler gibi seslendirmeler de film serisinden aynen alınmış. Diğer yandan, LEGO oyunlarının esprili dilini yaşatıyor *LotR*. Mesela oyunun hemen başlarında, Yüzük'ün üzerindeki yazılar Frodo onu ateşe atınca değil, bir fincan çayın içine düşürünce beliriyor. Yüzük de yüzük değil, simit boyutunda mübarek. Oyun boyunca nadiren ciddi bir atmosferle karşılaşıyorsunuz ki o da çoğunlukla Howard Shore'un bestelerinin etkisiyle oluyor.

BAHARATLAR VE TAVŞAN YAHNİSİ

Tahmin edebileceğiniz üzere *LEGO LotR* fazlasıyla rahat, *casual* bir oyun. Ölen karakterler bir-iki saniye içinde yeniden canlanıyor. Sauron, Balrog, Witch-King gibi boss savaşları dahi gayet basit, hatta bazen doğru tuşa doğru zamanda basmaktan ibaret. Hedef kitlesi göz önüne alındığında bu zorluk seviyesinin doğru bir seçim olduğu düşünülebilir, ama yine de *LEGO LotR* fazlasıyla "çocuk oyunu" olmuş. Size sürekli ne yapmanız gerektiğine dair ipuçları veriyor ve seçeneklerden bu ipuçlarını kapatsanız bile bulmacaların pek düşündürücü bir yanı yok. En fazla, bulunduğunuz ortamdaki hangi nesneleri kiminle parçalamanız gerektiğine kafa yoruyorsunuz ki önünüze ne çıkarsa parçalayınca ona da gerek kalmıyor. Neyse ki oynanabilirlik açısından ciddi bir sıkıntısı yok oyunun; kontroller ve kamera açıları -çoğu zaman- beklediğiniz gibi işliyor.

Oyundaki her karaktere özel birer yetenek verilmiş. Legolas ile yükseklere zıplayıp uzak hedefleri vurabilirken, Gimli ile çatlak duvar ve zeminleri kırabiliyorsunuz. Sadece Sam'in ateş yakabiliyor olması tuhaf kaçıyor ama artık o kadarını görmezden geliyorsunuz. Karakterler arasında bir de boy ayrımı var: Uzun boylular, kısa boyluları atıp tutabiliyor (Khazad-Dûm köprüsünü anımsayın). Kısa boyluların avantajıysa ufak deliklerden girip çıkabilmek. Bu işleyişten ötürü karakterler arasında sürekli geçiş yapmanız gerekiyor. Co-op oynarsanız işiniz daha kolay, hatta oyunun öncelikli olarak iki kişi beraber oynanacak şekilde tasarlandığı söylenebilir. Popüler karakterleri her


Yüzüktayfları ateşe karşı olan zaafını biliyor olmalı ki Fırtınabaşı'na hazırlıklı gelmiş.

HANGİ PLATFORM?

Oyunun PC, PS3 ve Xbox 360 sürümleri arasında kayda değer bir fark yok; her birinde gönül rahatlığıyla oynayabilirsiniz. Fakat her halükarda elinize bir kontrol cihazı almanızı öneririm, zira PC sürümünün klavye kontrollerine alışmak pek kolay değil. 3DS, Vita ve Wii sürümlerineyse hiç bulaşmayın, kaçın, kurtarın kendinizi!



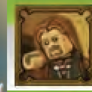
Her Sean Bean bir gün ölümü tadacaktır.

Yüzük'ü ben götürürüm, ama yolu bilmiyorum...

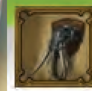
Gizli Başarımlar



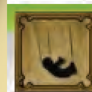
LEGO The Lord of the Rings'teki achievement'ları kim seçmişse güzel seçmiş, arasına birkaç tane de gizli achievement yerleştirmiş:



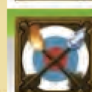
One does not simply...
Mordor'a yürüyün.



That still only counts as one!
Legolas ile bir fülü mağlup edin.



It won't be that easy!
İlk bölümde Isildur ile Hüküm Dağı'nın alevlerine atlayın.



A link to the elements.
Ateş ve Buz yaylarını üretin.



halükarda daha sık kullanıyorsunuz (Pippin'le bir ömür geçmez zaten) ve oyunun ilerleyen bölümlerinde, özel yetenekleri herhangi bir karakterde kullanabilmenizi sağlayan eşyalar üretme imkânınız da var. Eşya üretimi, Orta Dünya'daki en değerli maden olan Mithril aracılığıyla gerçekleşiyor. Topladığınız parçalarla demir ustasına gidiyorsunuz, körüğün üzerinde biraz tepiniyorsunuz ve ta-da! Eşyanız hazır.

NİCE AYRILIKLAR

LEGO LotR'un beni en çok şaşırtan yanı, ana öyküyü tamamladığımda oyunun ancak üçte birini bitirdiğimi görmem oldu. Traveller's Tales, Orta Dünya'yı serbestçe dolaşabildiğiniz açık bir dünyaya dönüştürmüş ve içine sizi oyalayacak yan görevler koymuş. Bu fikrin ne kadar cazip geldiğini biliyorum. Gelmesin. Tüm bu "açık dünya" uygulaması, yan görevler, toplanacak eşyalar ve benzeri... Hepsi de oyunda sizi meşgul tutmak için birer bahane ve bu durum fazlasıyla göze batıyor. Oyunları %100 bitirmek, ıncığını cıncığını çıkarıp yapımcıların içine gizlediği her şeyi görmek konusunda takıntılı biri olduğum halde *LEGO LotR*'dan bu yönde bir keyif alamadım.

LEGO oyunlarına hâlihazırda gereğinden fazla değer biçildiği fikrindeyim ve yaratıcılığın simgesi olan LEGO'nun artık bu tarz yapımlarda anlamını yitirmeye başladığı belli oluyor. Yeni çıkan her oyun ufak tefek yenilikler barındırsa da, öncekilerin pek üzerine çıkamadığını ve sadece çeşitli hayran kitlelerine hitap ederek işi götürme çabasında olduğunu görüyorum. Film uyarlamasının oyun uyarlamasının LEGO uyarlaması olan *LEGO LotR* da -birkaç yerde sesli güldüğümü itiraf etmeliyim-genel olarak beni eğlendirmeyi başaramadı.

Her şeye rağmen *LEGO LotR* kötü bir oyun değil; hatta serinin hafif hayranları ve de küçük yaştaki oyuncular için gayet iyi bir seçim. Hele ki önceki LEGO oyunlarını oynamadıysanız ve bunu bir başkasıyla beraber, co-op oynama olanağınız varsa, aşağıda gördüğünüz puana kafadan +0,5 ekleyebilirsiniz. Aksi takdirde, bir Yüzüklerin Efendisi hayranı olarak özel bir tat almayacaksınız bu oyundan. Hatta belki tam tersine, Tolkien ve eserlerini ne kadar seviyorsanız bu oyundan da bir o kadar nefret edebilirsiniz. Eğer üçlemenin oyunlarını geçtim, sinema filmlerine bile tepkiliyseniz bundan kesinlikle uzak durun. Anlayacağınız dilden söylemek gerekirse: "Kaçın aptallar!"

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Co-op oyun keyifli saatler yaşatıyor
- ✓ Espriler bazen kırıp geçiriyor
- ✗ "LEGO X" formülü artık kendini tekrar ediyor
- ✗ Bu oyunlar Tolkien'in kemiklerini sızlatıyor



Hepsine hükmedecek Tek Bilezik... Kolum kadar zincir... Bu ne bu?!

Yılların tecrübesi Elrond, Frodo'yu baştan yaratmaya hazırlanıyor.

LEGO The Lord of the Rings



>

LEGO Star Wars: The Complete Saga



>

LEGO Pirates of the Caribbean



Elfler yine pırıl pırıl parlıyor. LEGO LotR ise işi *azıcık* abartmış.



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Geçemezsin! Kara ateş seni kurtaramaz, Udûn'un alevi. Bu puanı geçemezsin!

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Platform/Bulmaca → **Yapım:** Traveller's Tales → **Dağıtım:** Warner Bros. Interactive Entertainment → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 60TL
→ **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** thelordoftherings.lego.com

THE WALKING DEAD :THE GAME



ZAMAN KALMADIĞINDA BİLE HÂLÂ UMUT VARDIR -TURGUT UÇ

"NEREDE O ESKİ OYUNLAR" demenin kimseye bir faydası yok. Sanki artık hiç güzel oyun çıkmıyormuşçasına hayıflanmak işgüzarlıktan başka bir şey değil. Ancak o günlere duyulan özlemi bazı noktalarda anlamak da mümkün. Özellikle oyunlarda kalbi olan hikâyelere verilen önemin giderek azalması, bazen benim bile ufka doğru uzun bir bakış atmama sebep oluyor. Günümüzün pek çok oyunu uzaktan bakmaya doyamadığım ancak karşısına oturunca iki kelime edemediğim kadınlar gibi, kozmetik ama tın tın... Belki de bu nedenle üzerine düşünülmüş bir oyuna denk geldiğimizde haddinden fazla övüyoruz onu. Sebebi her ne olursa olsun, bu yazıda *Walking Dead*'i ziyadesiyle öveceğim; hazırlıklı olun...

Kabul edelim, Telltale Games işin suyunu çıkarmış durumda. İlk oyununu yedi sene önce çıkarmış olan firma, bugün imzasına en güvenilen isimlerden biri haline geldi. *The Walking Dead* ise firmanın ulaştığı en üst nokta oldu resmen. Sadece son yılların değil, macera oyunları tarihinin en iyi yapımlarından birini ortaya koydu Telltale, hem de olanca sakinliğiyle yaptı bunu. Şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki *The Walking Dead: The Game*, 2012'nin kesinlikle duygulara en iyi hitap eden oyunu!



Clementine'ı ağzı yüzü kan içinde görmek bile yürek burkuyor. Uzun zamandır bir oyunda bu kadar tatlı bir karakter yaratılmamıştı...

DUYGULAR ŞELALE

Walking Dead'i özel kılan en önemli unsur tam olarak bu; duygular. *The Walking Dead* öyle bir oyun ki, bir insanın hissedebileceği hemen her duyguyu size yaşatması muhtemel. Telaş, heyecan, öfke, panik, nefret ve çaresizlik gibi özünde korku öğeleri barındıran bir oyundan bekleyebileceğiniz duyguların tamamı yer alıyor bünyesinde. Ancak bütün bunlar olurken, bir an geliyor yüzünüze ufak bir gülümseme kondurmayı da biliyor, hıçkırıklarınızı tutmaya çabalarken yanaklarınızı gözyaşınızla nemlendirmeyi de... *The Walking Dead* bam teline basma işini o kadar iyi başarıyor ki önüne gelen her oyuna "interaktif drama" sıfatını yakıştırmış olduğuna utandırıyor insanı.

Elbette bütün bunları sadece başarılı bir hikâye, güzel müzikler ve el çizimi grafiklerle sağlamanız mümkün değil. Bu işin temelinde yönettiğiniz ve etkileşime girdiğiniz karakterlerle bütünleşmeniz yatıyor. Parmaklarınızın ucundaki karakterlerle aranızdaki bağ güçlendikçe, bir adım sonrasında başına gelebileceklerden endişe duyar hale geliyorsunuz.

Hapishane yolunda ilerleyen bir mahkûmun, kendisini bir anda kaosun ortasında bulmasını ve kaçışı sırasında denk geldiği küçük bir kızla birlikte girdikleri hayatta kalma çabasını konu alıyor *The Walking Dead*. Bir suçlunun, ailesini kaybetmiş küçük bir kızla kurabileceği bağ ilk başta inandırıcı gelmiyor kulağa. Ancak Lee ve Clementine, bu senenin en iyi yazılmış, çizilmiş ve seslendirilmiş karakterleri olunca imkânsız bile inanılır geliyor bir noktadan sonra. Uzaktan baktığınızda Clint Eastwood'un *A Perfect World*'ünü andırıyor aslında biraz. Lee ve Clementine'ın ilişkisinde, Butch ve Buzz ilişkisinden izler yakalamanız fazlasıyla olası.

Ancak sadece başrol değil, yan karakterler de işini muazzam şekilde yerine getiriyor. Yaklaşık 10 saatlik bir macera içerisinde 5-6 farklı hikâye izliyoruz bu sayede. Bir babanın ailesini korumak için yapabilecekleri de var bu serüvende, tek başına kalmış bir gencin hayatta kalmak için yapabilecekleri de... Yol boyunca grup halinde hareket ettiğimiz için bu karakterlerin hikâyeleri de bizim hikâyemiz haline geliyor bir noktada. Oyunun sırtını yasladığı "seçime göre yön değiştiren hikâye" de burada kendisini gösteriyor aslında. Belki verdiğimiz kararlar oyunun sonuna

EN GÜZEL YERİ

Oyunun bir noktasında Clementine'a ulaşmak için son engel olarak devasa bir zombi ordusu karşınıza çıkıyor. Tek başınıza, elinizde sadece bir satır ile gözünüzü bile kırpmadan o karmaşaya daldığınızda resmen vücudunuzdan adrenalin fışkırıyor. "Kalabalığı yara yara gitmek" deyişi hiç bu kadar gerçek olmamıştı...



İlk bölümden beri hedefimiz buraya gelmekti. Bakalım Clementine ailesini bulabilecek mi?

NEDEN YILIN OYUNU?

Sağda solda The Walking Dead'in yılın oyunu seçildiğini görebilirsiniz. Yeterince lobi faaliyeti yapabilsem Oyungezer için de durum böyle olabilirdi. Peki neden TWD'nin yılın oyunu olduğunu düşünüyorum? Çünkü diğer oyunlar başkalarının iyi yaptıklarını "daha iyi" yaparken, TWD kimsenin yapamadığını yapıyor. Bir oyunun duygulara, hislere dokunması çok sık rastladığımız bir olay değil. Fazla subjektif bir yorum olacak belki ama nasıl ki *Super Mario* platform türünü, *Half-Life* FPS türünü değiştirdiyse, *The Walking Dead* de macera türünü değiştiriyor. Üstelik bunu türün zirve noktasından yaklaşık 15-20 sene sonra yapıyor. Bu da TWD'yi senenin en özel oyunu yapıyor.

PC | MAC | 360 | PS3 | iOS

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Harika senaryo
- ✓ Yoğun atmosfer
- ✓ Görsel olarak hem rahatsız edici, hem ilgi çekici
- ✗ Seçimler sonuçları biraz daha etkileyebilirdi

Çizgi roman



\>

Oyun



\>

Dizi



etki etmiyor ama oyun boyunca hissedeceklerimizi tamamen değiştiriyor. Yani kısacası oyunu oynayan herkesin başlangıç ve bitiş noktası aynı ancak iki nokta arasında nasıl bir yol izleneceği tamamen size kalmış durumda.

LEE DE FEDA DEDİ!

Her ne kadar yazı tüm sezonu konu alıyor olsa da yakın tarihli olduğundan final ağırlıklı konuşmak en doğrusu olacak. Elimden geldiğince hikâye hakkında spoiler vermemeye çalışıyorum fakat en azından ilk dört oyunu oynamış olduğunuzu varsayarak devam etmeliyim bu noktadan itibaren (oynamamış olana "kaç kendini kurtar" uyarısıydı bu).

Sezonun finali, dördüncü bölümün bittiği noktada başlıyor. "Talihsiz" sıfatının dahi kendisini yetersiz gördüğü onca olayın sonrasında karşımıza çıkan tekne için duyduğumuz sevinç sadece birkaç saniye sürmüştü hatırlarsanız. Clementine'ın kaçırılması, Lee'nin ısırılması ile birleştiğinde No Time Left'in sezonun en melankolik bölümü olacağını kestirmek güç değildi. Ancak bu kadarını da beklemiyordum doğrusu. Yapımcılar final için minimum düzeyde aksiyonu uygun görmüşler ki bence çok da iyi yapmışlar. Eğer önceki bölümlerde yer alan duygusal bölümleri sevdiyseniz finale bayılacaksınız. Koskoca adam, bölüm bittiğinde çok sevdiğim birisini kaybetmişçesine hüngür hüngür ağlıyordum. Gerisini siz düşünün…

Verdiğimiz kararların ne kadar önemli olduğundan bahsetmiştim. Sezon finalinde bu kararların önemini çok daha iyi görüyoruz. Çünkü Lee'nin karşılaştığı olaylarda ne yapması gerektiğini düşündükçe ve seçimlerinin sonuçlarına katlandıkça karakterimizle olan bağımızın giderek daha da güçlendiğini anlıyoruz. Sona geldiğimizde ise artık onun bakış açısı, bizim bakış açımız haline geliyor. Senaryo öyle gerektirdiği için değil, Clementine'ı biz de en az Lee kadar önemsediğimiz için kurtarmak istiyoruz, başına neler gelmiş olabileceğini düşünüp panik oluyoruz. Sanmıyorum ki oyunu oynayan bir kişi bile kalkıp "Bırak şimdi Clementine'ı falan, zaten ortalık karışık" desin. Hal böyle olunca ortaya duygu yoğunluğu patlama noktasına yakın bir bölüm çıkıyor ve tamamını kalbiniz yerinden fırlayacakmışçasına oynuyorsunuz…

GÖZYAŞI SERBEST

Evet, bir macera oyunundan beklediğimiz kadar bulmaca öğesine sahip değil belki ama *The Walking Dead* başından beri düşündürmekten ziyade hissettirmeye odaklanmış bir oyun oldu. İnanın bana *Heavy Rain* ne kadar özel bir oyunsa, *The Walking Dead* de onun kadar özel bir oyun. Sunduğu oyun deneyimine ek olarak sadece yapılan seçimlerin oyunun sonuna da etki etmesini isteyebilirdim fakat muhtemelen bu da bilinçli bir tercih. Çünkü belirlenen vurucu final yeterince etki bırakıyor insan üzerinde. Video oyunlarının sanat olduğunu savunmanız gerekirse bir gün, rahatlıkla bu oyunu örnek olarak gösterebilirsiniz. Oyun bitip de uyumak için yatağınıza geçtiğinizde kendinizi hâlâ yaşananları düşünürken buluyorsanız eğer bu, o oyunun işini son derece başarıyla yaptığın gösterir.

Farkındaysanız incelemenin sonuna geldim ve şu ana kadar bir kez bile zombi kelimesini kullanmadım. Çünkü bu oyun düşünülenin aksine zombilerle ilgili değil, insan olmakla ilgili. Yaşadığınızı biraz olsun hatırlamak adına kendinize bir iyilik yapın ve en yakın zamanda *The Walking Dead*'i oynayın. İnanın bana iyi hissedeceksiniz...



En vahşi anlarda dahi belimizde taşıdığımız çiçekli telsizdir bu oyunu özel kılan.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

"İnteraktif hikâye" olarak Heavy Rain'in ulaştığı noktayı geçebilen ilk oyun.

9,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Telltale Games
→ **Dağıtım:** Telltale Games → **Sistem:** Normal
→ **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 25$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** telltalegames.com/walkingdead

Davşan, goyuna rakip olur mu ki?

ÖLMEYE ÖLMEYE ÖLMEYE GELDİK!

-BERKAN CESUR

HOTLINE MIAMI

HER DERİN KONUYA giriş yaptığınızda fazla düşünmemenizi, "çok düşünme, delirirsin" kalıbıyla salık veren karşı komşu Ayşe Teyze vardır ya hani, onu da yanınıza alıp gelin şimdi. Önümüzde dakikalar boyunca düşünmeden hareket etmemiz gereken bir konu var.

Ailemin tek çocuğu da olsam ilk bilgisayarımı paylaşımlı kullanmak zorundaydım. Babam da en az benim kadar bilgisayar delisi ve amansız bir web sörfçüsüydü. O sıralar yatma saati kanun hükmünde bir kararnameyle saptanmış bir ufaklık olduğumu da not edelim... Hal böyle olunca oyunları babamın bilgisayar saati gelmeden ya da uyku saatimden önce bitirmem gerekiyordu ki tam heyecanlı yerinde bölünmesin. Size açıkça söylüyorum ki *Hotline Miami* o zamanlarda çıkan bir oyun olsaydı babamla kavga ederdim! Oyunun başından kalkmamak için her türlü çirkefliği yapar ve bitirene kadar o bilgisayara kimseyi yanaştırmazdım!

YENİ BİR GTA MI?

Hotline Miami ilk *GTA*'nın grafiklerine yakın bir çizgide tasarlanmış bir macera ve aksiyon oyunu. Tozlu retro grafiklerden tutun da 70-80'lerin ışıklandırmalarına kadar her şey atmosferin bir parçası. Dolayısıyla oyunla ilk tanışma anımızda, hakkında çıkan *GTA* benzetmelerinin hiç de yersiz olmadığını düşündüysem de bu durum oyunun oynanışı açığa çıktıktan sonra geçerliliğini epey yitirdi. İtiraf ediyorum, *GTA* bunca kanlı ve hızlı oynanan bir oyun olsaydı, gerek yetenek isteyen oynanış özellikleri, gerekse de casual olmayışı sebebiyle sadece underground bir kesimin baş tacı olarak kalırdı. Fakat kısıtlı bir kitleye hitap etmek de elbet bir başarısızlık değil. Yeter ki biz de o kitlenin içinde olalım. Zira *Hotline Miami* baştan sona çekici, akıcı ve eğlenceli. Bunca basit grafik arasında gerçekten ana karakter olduğunuzu hissedebilmeniz ise oyunun başarılarından sadece biri.

O ODA TEMİZLENECEK!

Geçmişi karmaşık bir karakter olarak başladığımız oyunda tüm şehrin konuştuğu fakat asla yakalanmayan, tek kurşunla can alan, tek kurşunla can veren ama sürekli yeniden doğabilen, Miami'nin Kurtlar Vadisi'nin Polat'ını



Tüm şehrin konuştuğu fakat asla yakalanmayan, tek kurşunla can alan, tek kurşunla can veren ama sürekli yeniden doğabilen, Miami'nin Kurtlar Vadisi'nin Polat'ını canlandırdığımız bir oyundayız

canlandırdığımız bir oyundayız. Her gün yeni bir telefon, her gün yeni bir macera. Bir gün telefonunuz çalar ve "Bu akşam dans kulübünde ortalığı sallamaya hazır ol!" diyen bir ses duyarsanız, bilin ki o dans kulübü o gece sallanacaktır. Tek sorun, bu sarsıntıyı şahane dans figürlerinizle değil, silahınızın namlusuyla yapacak olmanız! *Hotline Miami*'de bir bölümü bitirmenin tek yolu, o bölümde bulunan tüm düşmanlarımızı bir güzel tahtalıköye postalamak. Bunu yaparken kullanabileceğimiz silah-maske kombinasyonlarının sayısıysa yüzlerce. 100 düşmanınızdan 99'u ölse bile o kalan bir kişiyi hafife almayın. Oyun neredeyse alıştığınız oyun hızlarından 42 kat daha fazla! Hal böyle olduğu için sadece bir köşeyi yanlış dönmek ya da kontrolsüzce bir odaya girmek bile bölüme tekrar başlamanız için bir sebep.

Evet, bölümün sonlarına doğru bile ölseniz o bölümün en başından başlamanız gerek! Size bu oyuna dair hiçbir şey için garanti veremem, ama öleceğinize dair hayatımda hiçbir şey için veremeyeceğim büyüklükte bir garanti verebilirim (Steel Dragon'dan We All Die Young dinlemeniz için son düzlük).

MASKELER?

Baştan söylüyorum, korkmayın, hipster değilim. Bıyığım bile mesafeli çıkar zaten benim. Oyuna yeni yeni ısınmam sırasında anlam vermeye çalıştığım türlü türlü hayvan maskelerini, yeni trend hipster modasındaki fotoğrafların surat bölümüne aslan, kaplan, kedi fotoşoplamak ile bağdaştırmıştım ilk önce. Neyse ki korktuğum başıma gelmedi. "Demek ki kimliğimiz ifşa olmasın diyeymiş" gibi bir sonuç çıkarmıştım ki yine yanıldım. Anlayacağınız oyun beni maskeler konusunda epey şaşırttı.

Açıklıyorum: Maskeler, oyunda ek özellik kazanmamızı sağlayan görsel öğeler. Varsayılan olarak tavuk maskesi (Richard) ile başladığımız oyunda, yaptığımız yüksek skorlar ve aldığımız oyun



Her gün şehrin nabzını, esnaf sohbetleriyle öğreneceksiniz.



Üstüste yatan birçok yara bere dolu düşman, başarı için doğru yoldasınız demek.



Oyun boyunca bu gizemli toplantılardaki derin sözleri çözmeye çalıştım.

PC

OYUNCUNUN KALBİNE GİDEN YOL

Hotline Miami her koşulda sıradışı olmayı başarıyor. Oyunun yapımcısı Jonatan Söderström, "Parasız kalmanın ne demek olduğunu biliyorum" sözleriyle başlayan mesajında oyunu korsan indirilenler için dahi en iyi oyun deneyimini sağlamak istediğini belirtti. Korsan içeriğin kalesi PirateBay üzerinden yayınlanan resmi yama ile oyunun açıkları korsan versiyonlar için de kapatıldı. Biz yine de sizleri bağımsız yapımcılar tarafından geliştirilen oyunları korsan oynamanın ne kadar büyük bir haksızlık olduğu konusunda uyaralım.

"O ki, indie oyunları indieregandi yapan kişi, Tommy Vercetti'nin kurşunu ile son nefesini verecektir."
-Otostopçunun Galaksi Rehberi

"Bizler, bağımsız yapımcıları korur ve onları crack'lerden sakınırız."
-Uçan Spagetti Canavarı'nın Kutsal Kitabı



Tüm maskeleri görmek istiyorsanız, kötü bir çocuk olup iyi notlar almalısınız (ironi, ironi ve ironi).

sonu notlarıyla kapalı maskeleri açabiliyoruz. Halihazırda oyun içerisinde para birimi ya da güç satın alacağımız tarzda bir menü yer almıyor. Tek yapabileceğimiz şey bir bölümü tekrar oynayarak daha yüksek puan almak ve belki puanımız yeterse oyunun bize hediye olarak vereceği maskeye talim etmek.

Maskelerin bonusları ise daha uzaklara bakabilmek, köpeklerin bize saldırmaması, daha kolay fiziksel saldırıda bulunabilmek ve bu gibi şeyler.

Hotline Miami'de her öldüğümüzde bölüm başına gittiğimiz için seçtiğimiz maskeyi bölüm sırasında değiştirmemizin mümkünü yok. Seçtiğimiz maskedeki bonusun o bölüm için faydalı olup olmadığını anlamanın tek yoluysa denemek. Ama zaten çılgınlık derecesinde zor bir oyundan bahsediyoruz, yani "Hangi maskeyi kullanacağınızı ikinci değil yirmi beşinci denemede anlayacaksınız" desem bile çok fark etmez. Bazı bölümleri geçmek için 100'den fazla kez öldüğüme eminim.

YERİMDEN ZIPLAMAK İÇİN İKİ SEBEP

Hotline Miami deneyimim sırasında hain arkadaşım Kerem beni gizlice videoya çekmek gibi bir gaflette bulunmuş. Kendimi izlediğimde gördüğüm şey, sandalyesinde zıplayan bir Berkan'dı. Oyun sizi ani olayları ile hop oturup hop kaldırırken müzikleriyle de zevkli dakikalar yaşatmasını biliyor. 15 yıldır oyun oynuyorum, ilk defa bir oyunun müzikleri için ev ahalisi geldi başıma toplandı. Odam bir anda "Bu çalan parçayı göndersene, Facebook'tan atsana" diyen insanlarla şenlendi. Oyunun geçmiş yılların tüm uç disko türlerini içeren soundtrack'i şimdiden ünlenmiş durumda. Google'da oyunun adını arattığınızda dahi daha önerilen aramalarda "Hotline Miami Soundtrack"i göreceksiniz. Bu çokça rastlanan bir durum olmamakla birlikte "download" sözcüğünden önce çıkması da manidar. Bu müthiş müziklere imzasını atan kişi ise M.O.O.N mahlasını kullanan bir müzisyen. Sağ olsun oyunu aldığım günden beri odamın içi sabah-akşam onun dıptıslarıyla inliyor.

Kesinlikle sıradan ya da öylesine bir oyun müziği önerisi değil. Ne yapın edin, bu soundtrack'i edinin!

THE END DERKEN?

Şimdi gelecek tekme tokatlarınıza karşı siper alıyor ve gerçeği söylüyorum; tüm bu anlattığım mükemmellikler sadece 4-5 saatte bitirilebilecek bir oyuna ait (ah, durun bi dinleyin, vurmayın!). Oyun size uzun uzadıya oynamanız için bir zorlama yapmıyor. Ama siz yine de tüm maskeleri açmak ve bölüm sonlarında A+ notuna sahip olmak için sınırsız kombinasyonda çılgınlıklarla oyunu ve bölümleri tekrar tekrar bitirebilirsiniz.

Halihazırda *Hotline Miami*'nin neredeyse tüm programlama işlerini yöneten Jonatan Söderström'ün açıklamasına göre yeni bir DLC yolda. Ama bildiğimiz DLC'lerden farklı olarak bu paket neredeyse oyunun kendisi kadar uzun olacak ve hikâyeyi devam ettirecekmiş. Ayrıca oyunla ilgili birçok sürpriz de bekliyormuş bizi. Bu oyuna multiplayer özelliğinin eklenmesi, benim günün birinde yapmayı hayal ettiğim oyuna epey yanaşacağı için Söderström'e "akıllı ol!" diyor ve heyecanla DLC'yi bekliyorum.

Hotline Miami'ye dair verebileceğim en güzel öneri, arkadaşlarınızla birlikte şen şakrak bir ortamda yarışarak oynamanız olacaktır. Taktik çalmaları, önce ben bitiricem hırsına kapılıp pislik yapmaya başlamaları ve oyunun heyecanı derken ortalığın şenlendiğini bizzat test ettim, onayladım. %100 Facebook onaylı, çalışıyor.
Ölmemekte bol şans!
Biterken çalıyordu: Hırsız

YOU'RE DEAD!

Emin olun, bu yazıyı görmekten bıkacaksınız.

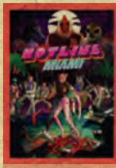
MR. OWL



BAŞLICA MASKELER VE BONUSLARI

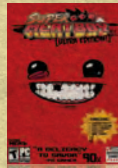
Tavuk - Bonus yok
Baykuş - Daha kilit noktalara bakış
Kaplan - Yumruk şiddeti
Domuz - Daha fazla silah
At - Kapılar ile öldürme
Tavşan - Koşu hızı
Zürafa - Daha uzaklara bakma
Köpek - Köpeklerin saldırısını engelleme
Köstebek - Karanlık
Deve - Fazladan kurşun

Hotline Miami



>

Super Meat Boy



>

Retro City Rampage



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Alışılmadık aksiyon hızı
- ✓ Atmosferin mükemmele yakın olması
- ✓ Refleksleri harekete geçirmesi
- ✓ MÜZİKLER!!!
- ✗ Birkaç bölüm değişme hatası
- ✗ Bazen duvarlara sıkışan düşmanlar

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Bir oyun tüm hisleri nasıl devreye sokar sorusunun cevabı karşınızda!

9,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Bağımsız&Aksiyon → **Yapım:** Dennaton Games → **Dağıtım:** Devolver Digital → **Sistem:** Ekonomik
→ **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 10$ (Steam) → **Dahası İçin:** hotlinemiami.com

THE SIMS 3 SEASONS

GÜNEŞTEN YANMAYA, SOĞUKTAN DONMAYA GELDİM

-MERT YİĞİT DOĞRU

HAYATIMDA OYNADIĞIM ilk bilgisayar oyunlarından biri Sims'ti. Tatillerde teyzemlere gider, kuzenimin bilgisayarında kurulu olan oyunları bir bir elden geçirirdim. O zamanlar daha bilgisayarım da yok tabii, abanırdım abanabildiğim kadar. Büyük kuzenimin, kardeşine "Aaa, bak Mert'e Sims'i açsana oynasın" dediğini, Sims'in başına her geçtiğimde hatırlarım hâlâ... Nereden nereye di mi? (The Sims'teki favori karakterim de kahverengi saçlı, kahverengi gözlüklü, top sakallı bi abiydi. "Tarkan" koymuştuk adını o zamanlar.)

NEREDE O ESKİ SIMLER...

Bella & Mortimer çifti vardı bak, şimdi hatırladım! Pek bir gelir giderdik birbirimize, pek severdik birbirimizi. Eski komşuluklar kalmadı artık tabii, zamane Simleri bir başka. Onu geçtim, havalar da hep güzel olurdu eskiden. Hatırladığım, bir tek *The Sims 2 Seasons* esnasında bozmuştu biraz. Şimdi de *The Sims 3 Seasons* zamanı; kar, tipi, yağmur zamanı! O nedenle sıkı giyinmenin vaktidir. Yaa sen yine de sıkı giyin evladım, havalar ısınınca çıkarırsın aa. Bırak o balkabağını da yerine! Nimet o nimet! Hem Cadılar Bayramı'na daha çok var, aloo!

Şimdi efendim, gelelim sebeb-i ziyaretimize... *The Sims 3 Seasons*, bildiğimiz The Sims 3'e mevsimleri ve mevsimlere özgü aktiviteler ekliyor ("SEASONS" DİYOR ADAM!). Günler geçtikçe, torunu torbayı toplayıp o anki mevsime özel çeşitli etkinliklere katılmak mümkün. Bunları da, oyun boyunca sağ üst köşede çıkan bildirimlerden takip edebilirsiniz. Yaz mı geldi? Cumburlop denize! Ooo, mevsim kış, hava çok soğuk ve kar yağıyor... Snowboard'da coşmanızı kim engelleyebilir o zaman? Tabii kardan adamınızı bozmaya kalkan olur diye kartopunuzu her zaman hazırda tutmanızı öneririm. Bu arada Siminizi de kalın giydirin ki donmasın zavallı. Aynı şekilde yaz geldiğinde de aşırı güneşe maruz kalıp pancara dönebiliyorlar (işte buna güldüm). Sonbaharda, yağmur altında elinizde şemsiyenizle yürürken "Autmn Leaves"i dinleyin. İşte tam o sırada tepenize yıldırım düşerse, ki bana düşmedi, banyoya girin ve sıcacık bir duş alın. İlkbahar geldiğinde aşk böcüğü olun. Oh, hayat size güzel... (Kış için de Yann Tiersen'dan "La Rupture" uygundur.)

"HE VALLA ÖYLE"

Yapacağınız tüm bu aktivitelerin yanında *The Sims 3 Seasons*, bildiğiniz The Sims oynanışı sunuyor. Ha bir de söylemeden edemeyeceğim, ilk gördüğüm andan beri şu uzaylı muhabbetine kılım yahu. Bu oyunda da uzaylılar o koca gözleriyle bön bön dolaşıyorlar aynı şekilde (pisler). Neyse ki ölü taklidi yaparsanız gidiyorlar da, başınıza bela olmuyorlar (ölü taklidi yapmasanız da kapıyı açmayın yeter, posta kutusuyla iki muhabbetin belini kırıp gidiyorlar). Artık bunu dile getirmeye gerek var mı bilmiyorum ama paket, oyunu öyle aman aman değiştirmiyor. Ancak şu da var ki, *The Sims 3 Seasons*'ı oynadıktan sonra normal The Sims 3'e dönerseniz "Kar falan iyiydi yaa" oluyorsunuz. O nedenle diğer çoğu ek pakete göre oyunu biraz daha kökten değiştiriyor diyebilirim *The Sims 3 Seasons* için.

Yalnız... Grafikler çok eskimedi mi yahu? *The Sims 2*'den bu yana ufak ufak geliştirilen grafik motoru artık "Yeter" dedirtiyor bence. Bu paketten bir grafik güncellemesi beklediğimden değil, sadece belirtmek istedim bunu. Sims 4 de benzer grafiklerle gelirse, o zaman söyleyecek bir çift sözüm olur (daha doğrusu ek paketinde olur, çünkü bana inceletmezler onu).

AL MI DİYORSUN, NE DİYORSUN ANLAMADIM

Valla ben inceleme bahanesiyle kendime kaptım bir tane (hehe). Ama size "Alın bunu" der miyim... Sanırım demem, çünkü artık bir Simi elinden tutup çişe götürdüğümüz bu oyun hiç çekmiyor beni. Yukarıda muhabbete girerken bahsettiğim gibi, yaklaşık bir 10-12 sene önce başladım bu oyuna ve konsept sarmıyor artık. Ama sizi sarıyorsa ve içeriği ilginizi çektiyse alabilirsiniz tabii ki (ya da evinize gelen küçük kuzene oynatırsınız). Bir kez havasını solursanız, bir daha bu ek paketsiz olmadan The Sims 3 oynamayacağınızı da söyleyeyim. Ama ben bundan da bahsetmişim ki üstte. Neyse o zaman, kararınızı verin artık kardeşim! ("Seçiminiz ne olursa olsun ben hep arkanızdayım!" gazı da verip aranızdan ayrılırım.)

BEN OLSAM

Ben olsam The Sims serisini iyice tadı kaçmadan artık bırakırdım. Yıllarca oynadık tamam da, sıkmadı mı arkadaş? Bir de deli gibi pahalı ek paketlerle gıdım gıdım içerik sunulması da çok baydı artık. Yıl olmuş 2013, hazır kıyamet de kopmamışken geçelim bunları lütfen!

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Alışılmışın dışında bir Sims deneyimi
- ✓ Yapılacak bolca aktivite
- ✗ Eski grafikler
- ✗ Bayık konsept



ERRKEK



Catman Catwoman'ın Peşinde.





Kendini unutturan forvet ZuritaMarduk.



Geçen yaz Datça'da tatildeyiz...

→ **Tür:** Hayat Simülasyonu → **Yapım:** Maxis / The Sims Studio → **Dağıtım:** EA / Aral → **Sistem:** Ekonomik
→ **Kutulu Fiyatı:** 79TL → **Dijital İndirme:** 39€ (Origin) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/OtvVkC

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Kar yağdığında Göksu'nun bayırından poşetle kaymanın tadını vermiyor.

6,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



BİRAZ SKYRIM TOZU, UCUNDAN TEAM FORTRESS 2 OTU, AZICIK DA LOL BAHARATI!

–BERKAN CESUR

FORGE

PVP BAĞIMLILIĞIM öyle bir hâl aldı ki, günlük dozumu almazsam delirme ihtimalimden korkmaya başladım. Bu sadece benim yaşadığım bir şey de değil; kimimiz günün stresini atmak, kimimiz de saykoya bağlayıp en birinci olmak arzusuyla oynuyor olsa da, el birliğiyle PvP'yi son yılların en revaçta oyun çeşidi haline getirdiğimiz bir gerçek. Eskilerin rekabetçi online FPS'lerinin yarattığı bu alışkanlık, günümüz trendi MOBA oyunları ile (*League of Legends*, *Dota 2*, *HoN*…) efsane dönemini yaşıyor. En oyundan uzak insanlar bile artık binlerce kilometre ötedeki birilerine büyü atmanın ne kadar zevkli olduğunu keşfetmiş durumda. İşte bu ayın MOBA'sı *Forge*'un hikâyesi de buradan başlıyor, diğer MOBA'lara meydan okuyarak...

GREENLIGHT: IŞIĞI GÖRDÜM!

Forge'un oyuncularla buluşmasını sağlayan Greenlight, bir Steam projesi. Önceleri Steam'de yayına alınmak için büyük çaba sarf eden bağımsız oyun geliştiricileri, bu yeni sistem sayesinde eğer gerekli ilgi kullanıcılar tarafından sağlanırsa yalnızca birkaç gün içinde Steam'e dahil olabiliyor. Valve'ın yaptığıysa topu oyunculara atmak. Yapımınız Steam kullanıcılarının ilgisini çekerse, "yayınlansın" oyu vererek sizi destekliyorlar ve oylarıyla Steam'deki kaderinizi belirliyorlar. Son olarak, sistemin şu an için şahane işlediğini söyleyebilirim.

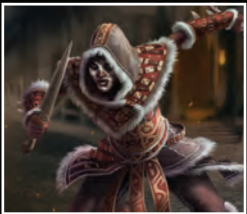
KICKSTARTER BAŞARISIZLIĞI DÜNYANIN SONU DEĞİL!

Eminim ki Taksim metrosu çıkışında kadrolu bir şekilde dilenen teyze Kickstarter'ı keşfetse, kariyerini bırakıp oyun sektörüne zıplardı. Artık neredeyse tüm bağımsız yapımcıların açılış sayfası olmayı başaran Kickstarter, *Forge*'un yapımcısı Dark Vale Games'in de ilk durağıydı. 300.000$ hedefiyle Kickstarter macerasına başlayan firma minimum destek miktarını uzun bir süre abartınca (minimum 45$) beklenildiği gibi başarısız oldu ve yalnızca 76.211 dolar toplayabildi. Bunun üstüne Kickstarter'dan vazgeçen yapımcılar kendi çabalarıyla oyunu bitirip Steam Greenlight'a başvurmaya karar verdi. İyi ki de öyle yapmışlar, oyun bu sayede bizlerle buluşmayı başardı.

Forge, Kickstarter'da tanıtımını yaptığı günden beri kendini MMO mekaniklerine sahip bir TPS

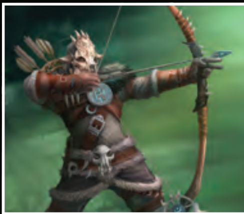


Assassin sınıfında çatışmaya katılmadıkça sınırsız görünmez modda takılmak mümkün.



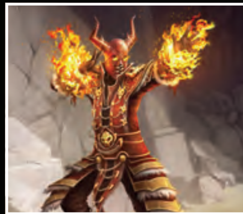
Assassin

Tek kelimeyle:	Görünmezlik
Zorluk:	★★★★★
Eğlence:	★★★★★
Silah:	Hançer



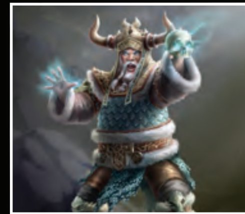
Pathfinder

Tek kelimeyle:	Okçu
Zorluk:	★★☆☆☆
Eğlence:	★★★★☆
Silah:	Yay



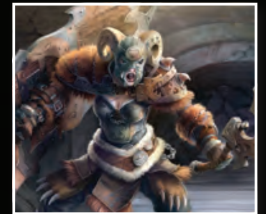
Pyromancer

Tek kelimeyle:	Yandım!
Zorluk:	★★★★☆
Eğlence:	★★★★★
Silah:	Büyü



Shaman

Tek kelimeyle:	Yardım
Zorluk:	★★★☆☆
Eğlence:	★★★★☆
Silah:	Büyü



Warden

Tek kelimeyle:	Tank
Zorluk:	★★★☆☆
Eğlence:	★★★☆☆
Silah:	Balta

Team Fortress 2



>

Forge



>

Enemy Territory: Quake Wars



olarak tanımlıyordu. Biz oyun severler, sözü verilen şeylerin yayınlanma aşamasında yok olmasına alışkınız gerçi (<öhö> *WarZ* </öhö>) ama *Forge* neyin vaadinde bulunduysa onunla geldi. Ne eksik, ne de fazla! Raunt bazlı oyun modlarında çılgın atabileceğiniz *Forge*'da level almak, tecrübe puanı kazanmak ve hatta madalya sahibi olmak için bile tek yapmanız gereken şey PvP! Oyunda PvP dışında yapılabilecek hiçbir şey yok. *Dota 2* tarzı oyunlardaki fırtına öncesi creep kesme sessizliği bu oyunda yerini daha ilk saniyeden aksiyona bırakıyor. Oyunda halihazırda bildiğimiz team deathmatch, bayrak kapmaca benzeri "capture the relic" ve arena modu bulunuyor.

Forge tarzı oyunlardaki en büyük handikap, yetersiz başlangıç bilgisidir. Yeteneklerin açıklamaları gözünüzün önünde olsa da, sıra pratiğe geldiğinde her şey çorba olur ve tabiri caizse başı kesilmiş horoz gibi oradan oraya koşturur ve klavyedeki tuşları rastgele dürtükler halde bulursunuz kendinizi. Dark Vale Games bu sorunu baştan çözmeyi hedeflemiş ve oyuna şahane bir canlı tutorial kondurmuş (hatta şöyle diyeyim, bu evreyi geçmeden oyun modları açılmıyor). Bu bölümde, nasıl savunma yapacağınızdan skill özelliklerinize, duvarlara doğru koşturup nasıl ters tarafa zıplayacağınızdan yeteneklerinizin menzil bilgisine kadar her şeyi deneyip öğreniyorsunuz. Unutmayın, oyun fazlasıyla taktiksel ve tamamen akışkanlık üstüne kurulu olduğundan son derece hızlı. Akıllı hamleler yaparak iki oyuncuya karşı tek başınıza kazanma şansınız da var, ne yapacağınıza dair fikriniz yoksa ölmek üzere olan bir oyuncudan dayak yeme şansınız da. Ayrıca aklınızda bulunmalı ki, duvarlar onları basamak olarak kullanıp zıplamanız için orada. Artık *Forge* evrenindesiniz, gerçek dünya geride kaldı. Bizim dünyamızda Newton'un kafasına elma düşerken, Forge evreninde o elma daha düşmeden bir Flame Strike ile kül olacaktır!

TECRÜBE KUMBARASI

Tutorial modunu bitirdiğinizde kazanacağınız tecrübe puanlarının bolluğuna aldanmayın.



Oyunda tecrübe puanları hesabın ortak kumbarasında birikiyor.

Akıllı hamleler yaparak iki oyuncuya karşı tek başınıza kazanma şansınız da var, ne yapacağınıza dair fikriniz yoksa ölmek üzere olan bir oyuncudan dayak yeme şansınız da.

O puanlar oyunun size sunacağı ilk ve son bal olacak, gerisi için arı gibi çalışmanız lazım! *Forge*'da tüm tecrübe puanları ortak bir kumbarada birikirken siz bunları Level Up penceresinden harcayabiliyorsunuz. Yapımcılar bir sınıf üzerine ustalaşmanızı istediğinden mi böyle yaptı bilinmez ama bu sistem sayesinde her sınıfa aynı zamanı ayıramayacağınız ve bir karakterinizi ana karakter yapacağınız kesin. Çünkü biriken tecrübe puanlarınızla sadece seçtiğiniz sınıfın seviyesini atlatabiliyorsunuz ve seviye atlanması için gereken tecrübe puanları hiç de az değil! Seviye atlar atlamaz sistem size harcanabilecek ya bir armor puanı ya özelleştirme puanı ya yetenek geliştirmesi (henüz eklenmedi) ya da unvan veriyor. Özelleştirmeleri ise "hızdan al vuruşa ver" ya da "enerjiden al zırha ekle" şeklinde yaptığınız için oyunda gerçek bir çeşitlilik söz konusu.

HEY GEORGE VERSENE FORGE

Forge'u oynadığım onca saat içinde herhangi bir on saniyenin aksiyonsuz geçtiğini hatırlamıyorum. Her oyunda olduğu gibi burada da ana karakterimi bir Assassin yaptım ve neredeyse tüm taktik kombinasyonlarını her sınıf üzerinde deneme fırsatım oldu. Bu esnada da oyunun "maç" tarzı yapısına rağmen oyuncuların birbiriyle yeterli iletişimde olmadıklarını gördüm. Muhabbet, takım içi sohbet de dahil olmak üzere, sıfıra yakın. Bunun sebebini biraz da oyunun daha çıkış haftası "iki al bir öde" kampanyasına girişmesine bağlıyorum. Halbuki oyun, tek başınıza oynadığınızda intihar girişimi gibi algılanacak derecede takım taktikselliğine bağlı. Bu yüzden biraz Polyannacılık yaparak arkadaşların Skype ya da türevleri üzerinden iletişim kurduklarını varsayıyorum.

Forge'daki topluluğun anlam veremediğim bir başka tavrı da Assassin seçimindeki yığılmaya karşılık neredeyse tek heal yeteneğine sahip Shaman sınıfının hiç rağbet görmemesi. Oysa yanında Shaman ile gezen herhangi bir oyuncu bile ortalığı kasıp kavurabiliyor. Özellikle bayrak kapmaca oyun modunda yanınızda Shaman olmaması ve bayrağı taşıyanın sürekli taşıma halindeyken öldürülmesi, rauntların epey uzamasına yol açıyor. *Team Fortress 2*'nin ilk dönemlerinde de yaşanan bu "ne yaptığımı ben de bilmiyorum" hali umuyoruz ki oyunun üzerinden yakın zamanda çekilir ve rekabet ortamı biraz şuur kazanır.

Forge o kadar takım çarpışmasına müsait bir yapıda ki eSpor yatkınlığına da değinmeden olmaz. Eğer Dark Vale Games yakın zamanda geleceğinden bahsettiği guild, detaylı arkadaşlık sistemi, kazanma/kaybetme oranına göre rakiple karşılaşma ve 10'a 10 çarpışma eklentilerini oyuna ekler ve bunun yanında oyun modlarını çoğaltırsa *Forge* adını çok daha sık duyacağınıza eminim. Profesyonel eSpor liglerinin ilgi alanına girmesi an meselesi.



Karşı takımın relic'ini sinsi bir şekilde base'e getirip takımıma puan kazandırmak üzereyim.

→ **Tür:** Bağımsız / Aksiyon / RYO → **Yapım:** Dark Vale Games → **Dağıtım:** Dark Vale Games LLC → **Sistem:** İdeal
→ **Dijital İndirme:** 19.99$ (tek) / 59.99$ (4 adet) → **Dahası İçin:** www.playforgewar.com

Ne İyi Ne Kötü?

- ✔ Oyun akışkanlığı ✔ Sınıflar yeni bir oyuna göre çok dengeli
- ✔ Nesnelerle etkileşim ✔ Takım stratejisinin ağır basması
- ✖ Tamamlanmamış bir şekilde yayınlanmış
- ✖ O fontlar ne yav öyle?

Son Karar

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★☆☆

Tamamlanmamış parçaları söz verildiği gibi yayınlanırsa, işte karşınızda yeni yılın yeni trendi!

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

BİR BEN, BİR BEBEK, BİR DE KÖPEK... -NOYAN AKATLI



İLGİNÇ RASTLANTILAR ve kesişmelerle başladı Family Guy oyunuyla olan maceram... Televizyonda yarışma, tartışma, magazin programı, her türlü dizi ve maç, yemek tarifi veren medyatik şefler ve bir sürü -bence- gereksiz yayını saatlerce izlemekten büyük zevk alan, ama oyundur, DVD'den filmdir gibi alternatiflere biraz soğuk bakan bir ailem var. Family Guy da farklı, özgün, "saldırgan" esprileri, sivri karakterleri ve kara mizahı tercih eden kasvetli öyküsüyle 14 yıla yakın zamandır dünyanın geri kalanında gayet popüler olsa da bugüne dek bizim evin salonuna girmeyi pek başaramayan o alternatiflerden biriydi.

AİLE OYUN SALONU

Bayramlar haricinde yılda iki üç kez gerçekleşen büyük aile toplantılarının birinin tam ortasında "Aile Babası" (ya da Family Guy'ın Noyancası "Aile İnsanı") konsol oyununa salonun köşesindeki 102 ekranda başlama gafletinde bulundum. "İşim var, oyun oynamam lazım" şeklinde açıklamalarım tabii ki klasik ailemden hiç kimseyi tatmin etmedi. Ana menüde TV haberlerini üçlü koltuğun etrafına yayılmış halde izleyen Griffin ailesi üyelerine bakarken, sağıma doğru döndüğümde gözlüklü, -biraz- kilolu, vasat esprilerin adamı, çoluk çocuk sahibi Peter'ı, pardon kuzenimi gördüm. Gene gözlüklü, içine kapanık, sevgi fakiri genç kız Meg, diğer kuzenimin ergenliğini epeyce andırıyordu. Tek tek saymayayım; ailemizin "doğal" üyesi bir de köpek var, iriyarı, koca kafalı ve dürüstlük timsali dostum Şanslı'ya (alkolikliği hariç) benzeyen Brian, ki "şeytani" bebek Stewie ile ikisini yönetiyoruz oyundaki on görev boyunca.

AİLEMİZİN KABADAYILARI, MORMONLARI

Ailemin televizyona ve oyunlara, oyuna konu olan çizgi diziye bakışından sonra nihayet aksiyona geçiyorum sevgili oyungezerler. Basit bir intikam hikâyesiyle açılıyor konu: Dizinin 8. sezonunda Stewie, üvey kardeşi (babası Peter'in sperm bağışı sonucu başka anneden doğma) Bertram'ın hayatına son vermiş fakat kötülük konusunda Stewie'den eksiği olmayan Bertram başka evrenlerde yeniden hayat bulup dönmüştü. Oyunda bu hikâye Bertram'ın evrenler arası ışınlama cihazı yardımıyla farklı dünyalara ulaşıp kendisine ordular kurmasıyla ve gerek konvansiyonel silahlar (bira fıçısı, yumurta, yay, tekerli sandalye vb.) gerekse de süper güçlerle (devasa robot, dev tavuk, korkunç korsan filoları) Stewie ve kocakafa Brian'ı ortadan kaldırma planlarıyla devam ediyor. O sırada ben de oyun karşıtı aile üyelerinin "Sesini kıs", "Tam da sırasıydı şimdi şunun" şeklinde tepkilerine aldırmadan ilk bölüme giriş yapıyorum.



Tek kişilik senaryo kısmında sırayla geçmemiz gereken toplam on bölümümüz var. Ama bunlardan ilkini bölüm bile saymayabilirsiniz, zira



Ölü ya da ölü arandığımız dünyadan topuklama vaktidir.

BU KALİTE BU FİYATA?!

Kısa kesmeye çalışacağım; Activision'dan çıkmış bir oyunun kutulu ya da dijital olarak ülkemizde satılmaması bir hayli garip. Ama böyle zayıf içerikli ve iddiasız bir oyunun AAA grubu fiyatı üzerinden satışa konması belki daha da garip. Oyunun kutulu PS3 versiyonu Shopto.net'te 40 Sterlin, PC için ise Steam'de -indirimli- 37$. Ben PSN Store'da 12 Aralık'ta başlayıp 9 Ocak'ta bitecek indirimde 60 TL karşılığında aldım. İndirimsiz 130TL, 40 Sterlin, 60 Euro gibi fiyatları bu oyun için ödemenizi kesinlikle tavsiye etmiyorum; indirimli ve makul bir fiyat karşılığı edinip oynayacaksanız görmezden gelebilirim ama.



NE İYİ NE KÖTÜ?
- ✔ Orijinal seslendirme ve atmosfer
- ✔ Rahat, absürt, kaba saba ve basit...
- ✖ ...fazla basit
- ✖ Diziyi bilmeyenler için anlamsız
- ✖ Bu içeriğe bu fiyat; imkânsız


Deliyim koca kafa deliyim, yakarım bilirsin!


Korsansanız teker teker gelin!

oldukça kolay: *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude'ı* anımsatan, partilerde çılgıncasına kopan kabadayı-özenti üniversite gençliğine sabotajlar düzenleyerek düşük itibarlı, düşük omuzlu, düşük gözlüklü "inek" öğrencilerin parti eğlencelerine katkıda bulunuyoruz. Bölüm sonu canavarlarının en geyiği ve bence en eğlencelisiyle de karşılaşıyoruz burada aynı zamanda. Zayıf noktasından vurmaya çalışarak elimizdeki tüm cephaneyi yumuşak karnına yolladığımız bu "karikatürize" canavarlara gelinceye kadar kilitli kapıları, kapalı şalterleri açmak, merdivenleri aşağıya çekmek gibi mütevazı görevcik ve bulmacacıkları çözerken hareket eden her türlü garip canlıya ve cisme ateş ediyoruz. Silahlarda ciddi bir FPS oyunu çeşitliliği beklemeyin tabii, örneğin Stewie el bombası niyetine kokuşmuş bebek bezlerini savururken Brian'ın yakın dövüşteki tercihi kırık viski şişesi. Gene köpeğimizin kısa süreliğine daha fazla hasar vermesini sağlayan "büyülü iksiri" ise kutu bira!

Evet; dürüstçe itiraf edeyim ki ilk bölümü yarım saat içinde ve yüzümde hafif bir gülümsemeyle bitirdiğim anda "Oyun eğlenceliymiş, eğlence kriterine dört yıldız, genel karneye ise sekiz gibi bir not çalışır benden" demiştim içimden, hatta oyunlarla ilgili heyecanlı yorumlarımı bıkkın bir ifadeyle dinleyerek umursamazca kafa sallayan "bir kısım ailem" de tanıktır ilk izlenimimin son derece olumlu yönde olmasına.

AİLEDEN SESLER KOROSU

"Küçük yeğenin (11 yaşında, Nintendo DS'çidir kendisi) gelirse ikili oynarsınız" gibi mantıklı bir öneri gelince oyunu kapatıp bir süre ailemle sosyalleşmeye karar verdim. Birkaç saatlik aradan sonra ikinci bölüme başladığımda oyun o kadar da eğlenceli gelmemeye başladı niyeyse... Tavuklar ve tarlalar arasında Amish (eski dünya düzenini sürdürmeye yeminli, elektrikli aletler ve otomobiller de dahil olmak üzere teknolojinin her şeyini günah sayan bir inanç topluluğu) düşmanlarımı alt ederek bölümü bitirdiğimde madalyonun diğer yüzünü görmeye başlamıştım.

Sürekli kaçtığımız, hasar aldıkça yara bandı, mermi harcadıkça cephane kutusu aradığımız, ikincil görev olarak da kız öğrencilerin fotoğraflarını topladığımız ilk kısım fena geçmemişti, doğru. İçine girdiğimiz basit ama eğlenceli aksiyon, curcuna, kaba saba hatta çoğu zaman saldırgan, tuhaf espriler, kısmen de olsa fark edebileceğimiz göndermeler, sıradışı mesajlar, iyi, güzel. Seslendirmeleri zaten dizideki karakterlere ses veren sanatçılar yapmış, bu da gayet olumlu. Grafikler ve animasyonlarla da bir derdim olmadı. Ancak ve ancaaak bu saydıklarımın hepsi her bölümde aynı şekilde karşımıza çıkıyor. Oyuncunun korkulu rüyası "Eeh, hep aynı şeyler, bıktım..." tekdüzeliğine boğuluyoruz ister istemez. Hayır, sadece oynanış mekaniklerinden de bahsetmiyorum. Biraz daha açık anlatayım: Üçüncü bölüm boyunca tekerlekli sandalyedeki, engelli "düşman"larla mücadele ettiğimiz ortamdan, biraz saldırgan-ayrımcı repliklerden rahatsız oldum mu? Evet. Ama kafayı çok fazla takmadan eğlendim mi? Eh, biraz... kısmen... fazla değil. İşimden gücümden, kitaplardan, son günlerde takıldığım *Guild Wars 2* ve *Far Cry 3*'ten beni bir süreliğine uzak tutmayı başardı oyun, evet. Ama işte, bitirdiğim her bölümün ardından konsolu kapatıp işime, kitaplarıma, kocakafalı köpek dostum Şanslı'ya, Tyria'ya ve *The Sims 3*'ün ek paketlerine (bu sonuncusunu tabii ki uydurdum) anında dönmek istedim açıkçası.

HAZIR PİZZA TADINDA

Birçok oyun severin favori yemeğidir hazır, donmuş pizza. Hazırlaması da yemesi de basit ve çabuktur, dertsiz tasasız karnımızı doyururuz. Fakat hiç kimsenin "Hazır pizza yedim, çok lezzetliydi, akşam olsun bir tane daha yiyeceğim" dediğine de tanık olmadım ömrüm boyunca. *Family Guy Back to the Multiverse* de birçoğu diziden aynen kopyalanmış replikleri, gülünç derecede az içeriği, ekranı dörde bölüp ellerde dört kumandayla oynadığımız "çevrimdışı" çok oyunculu moduyla bana bu durumu hatırlattı. Baştan sona hiç değişmeyen oynanışı ve bebek Bertram'dan bile kısa oyun süresiyle Family Guy hazır pizza tadı veren bir oyun olarak anılarımda küçük bir yer edinecek. Diziden yan karakterler ve değişik espriler, sürpriz yumurtalar, oynanışta farklı taktik ve yöntemler hakikaten çok daha fazla yer almalıydı. Yeğenlerim veya komşu çocuklarıyla oynamak için aldığım, üç yıl öncesinden kalma *The Simpsons Game* bile bu oyundan çok daha yeni duruyor. Ayrıca Şanslı'yla vakit geçirmeyi Brian'la oynamaya bin kez tercih ederim. - Şanslı, tamam oğlum şimdi çıkıyorum. Dur; parçalama o kâğıtları, Family Guy oyun notları var orada!


Şaka değil, "dört kişilik çevrimdışı çok oyunculu mod" ekranı.



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Peter Griffin arayıp size yatıya geleceğini haber verse sevinir misiniz? Yanıt hayırsa, boş verin.

6,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

→ **Tür:** Platform / Aksiyon → **Yapım:** Heavy Iron Studios → **Dağıtım:** Activision → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 59TL (PSN)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** en.wikipedia.org/wiki/Family_Guy:_Back_to_the_Multiverse

Disney Epic Mickey 2 The Power of Two

KAHVALTIDA HÂLÂ ÇİZGİ-FİLM İZLEYEN KOCA ADAMLARIN OYUNU - VOLKAN TURAN

Ne dilediğine dikkat et, gerçek olabilir diye boşuna dememiş büyüklerimiz! Bundan iki yıl kadar önce *Epic Mickey*'yi Wii'de oynarken "bu oyunu herkes oynamalı" diye düşünmüştüm, o yüzden de sadece Wii için yayınlanmasına üzülmüş, "keşke bütün konsollara, bilgisayarlara çıksa" diye geçirmiştim içimden. Benle birlikte bir sürü başka insan da aynı düşünceyi dile getirince Disney'e bir nevi Inception yapmış olduk. Kaç katman derine indik bilmiyorum ama maya tutmuşsa benziyor çünkü *Epic Mickey 2,* Wii'nin yanında PS3, Xbox 360, PC, Wii U ve Mac için de geliştirildi. Yani bu seferki maceraya neredeyse herkes davetli. Yalnız burada bir şeyi hesaba katmayı unutmuşuz; bir serinin her oyunu aynı derecede heyecan verici olmayabiliyormuş...

MERHABA MİKİ İKİ!

İngilizce ile problem yaşayan oyuncular için güzel bir haberle başlayalım: *The Power of Two*, seslendirmeler hariç tamamen Türkçe dil desteğiyle geliyor. O kadar ki oyun Türkiye'de *Epic Mickey 2: Çifte Güç* ismiyle satılıyor. Bu şüphesiz Türk oyuncuları adına önemli bir gelişme, ama bizi daha yakından ilgilendiren kısımlarda haberler bu kadar parlak değil. Saygıdeğer Warren Spector önderliğinde geliştirilen *Epic Mickey 2,* "önce konseptimizi bir anlatalım" çabasına girerek, önceki bölümün özetini 45 dakika gösteren TV dizileri gibi korkunç sıkıcı bir başlangıç yapıyor. İlk oyunu oynamış olanlarınız birkaç saat uyuklamaya hazır olsun. Oynanışsa hemen hemen aynı. Mickey yine boyası ve tineriyle dünyayı boyayıp silerken, bu sefer Oswald konuya daha çok karışıyor. Orijinal seslendirmeyle gelen (tüm) karakterler bu açıdan bizi Disney'in o naif dünyasına çekmeyi başarıyor ama bir şeyi es geçerek. İlk oyunun başarısında bazı "karanlık bölümlerinin" payı çok yüksekti. Bir çizgi-filmin, olmadık bir anda ortamı gererek ense tüylerimizi diken diken etmesi çok alışıldık bir durum değil, *Epic Mickey* işte bunu yaparak farkını gösteriyordu. Ama *Epic Mickey 2*'de bu tip bir an yaşamayacaksınız çünkü yaş skalası oldukça aşağılara çekilmiş. Oyunda gerilim namına sadece Disney'in "bu oyunu satmamız gerek" gerginliği kalmış.

BEN OLSAM

EM2'yi ben yapsam Oswald'ı bu kadar baskın kullanmazdım. Çok konuşturmazdım. Daha fazla 2B bölüm eklerdim. Tamam, hikâyesini bu kadar güzel yazamazdım ama daha iyi bir atmosfer için didinirdim. Yaş sınırını yükseltirdim. Az satar batırırdım...





The Wasteland yine ağzına kadar detayla dolu. Her köşede yapacak bir şey bulacaksınız.



Altın suyuna kendinizi bandıktan sonra yavaş adımlarla giderseniz normalde gidemeyeceğiniz yerlere erişebilirsiniz.

İşte böyle laylaylom bir havası var oyunun. Oswald ister yapay zekâ, isterseniz de bir arkadaşınız olarak katılıyor size. Varlık sebebi, yardım etmek. Elektriksel güçleriyle kapıları açıyor, geçitleri kapatıyor, fırıldak kulaklarıyla sizi yakın yerlere taşıyor... İlk oyunun eksikliklerinden olan co-op, böylece giderilmişe benziyor ama hemen sevinmeyin çünkü bu sefer de başımız basit kontrol hatalarıyla dertte. Eğer bir noktada yardıma ihtiyacınız varsa oyun size nal gibi tuş ikonu göstererek bunu söylüyor ama ne hikmetse o tuşa bassanız da algılaması çok uzun sürüyor. Bu yüzden boşa zıplayıp bir yerden aşağı düşebiliyor veya sahneyi bozabiliyorsunuz. Bu "tepkisizlik" sadece co-op sırasında değil, neredeyse tüm "şimdi şu tuşa bas" ekranında yaşanıyor. Bu saatten sonra "Kamera açıları şöyle böyle" tarzı eleştiri yazmaya utanırken "tuşlar geç tepki veriyor" diye yakınmak inanın beni utandırıyor. Çok dertliyim sevgili okur!

BİR YARISI EFSANE, ÖTEKİSİ BAHANE

Bir övdük, bir yerdik, o zaman yine övelim. Warren Spector üstat bu oyun için cidden çok kafa patlattı. Hem dergiden hem de sitemizden oyun için ne kadar ince çalışıldığını paylaşmıştık, hatırlıyorsunuzdur. Bu konuda *EM2* hiç mi hiç sorun yaşamıyor cidden. Wasteland'i yavaş yavaş tarumar eden depremlerin nedenlerini araştırırken çok ilginç yerlere giden konu, karakter sayısı bakımından da bir hayli zenginleşiyor ve Disney'in unutulan karakterlerinin de ortaya çıkmasıyla doruk noktasına ulaşıyor. Tüm oyun zaten bir "müzikal" deneyim olarak tasarlanmış. Diyaloglar hem özenli kafiyelerle hem de komik ayrıntılarla süslenmiş (Mad Doctor sahneleri beni her seferinde güldürdü mesela). Bu açıdan *EM2* gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri olabilir. Dil olarak zengin olmasının arkasında Amerika'nın ünlü çizgi-romancılarından Marv Wolfman'ın da kadroda yer almasının payı büyük. Disney baharatlı, Mickey ve Oswald temelli bir hikâye yazmak, onlarca yan karakterle desteklemek ve tüm sunumu müzikal elementlerle, hem de hiçbir noktada ucuza kaçmadan yapmak cidden ayakta alkışlanası bir durum. Warren ve ekibinin *EM2*'yi kağıt üzerinde kusursuz hale getirdiği belli oluyor, ama işte *oyun* denen illetin bir de teknik tarafı var ki, en minik hatalar bile tüm emekleri boşa çıkarabiliyor.

EM2'nin şahane taraflarından biri sizi keşfetmeye yönlendirmesi. Bir taraftan mavi boyanızla boşlukları doldururken bir taraftan da dolu yerleri tinerinizle silerek kendinize pek çok yeni yol açacaksınız. İğnesiydi, puluydu, gizli saklı eşyasıydı; bunların meraklısıysanız her köşe başında boya ve tinerinizi bitireceksiniz. Bitirin de zaten! Çünkü hem oyunun ömrünü uzatmış oluyorsunuz, hem de özenle tasarlanmış gizleri bularak deneyiminizi güzelleştiriyorsunuz. Mickey, iki asıl fırçası dışında dört farklı büyülü fırça daha elde edebiliyor. Örneğin bir tanesi; nesneleri uzaktan kontrol edebilmenize yarıyor. Bu sayede önce giremediğiniz pek çok yere ulaşacaksınız.

Etrafı didik didik edebildiğiniz klasik bölümlerin yanına kısa Mickey çizgi-filmlerini andıran yandan görünümlü bölümler de eklenmiş (ilk oyundaki gri bölümleri hatırlayın) ki oyunun en beğendiğim kısımları buralar oldu. Dümdüz giderseniz hiç zorlamayan ama didiklemeye başlarsanız iyi bir platform oyununa dönen bir yapım EM2 (boya, tiner, elektrik gibi özellikleri bu ekstra bölümlerde kullanmaya devam edebiliyorsunuz). Bölümler tasarlanırken gösterilen özeni hissetmemek imkansız ama aynı hissi düşman tasarımlarında alamıyoruz. Birkaç karakter hariç oyundaki düşmanlarınız kimlerdi, nasıl yendiniz, niye yendiniz, umrunuzda bile olmuyor. Karşınıza çıktı diye iki tuşa basıp geçiyorsunuz. Valla bazı bölümlerden çıkmak için yapmanız gerekenler düşmanı yenmekten daha zor, gerisini siz düşünün.

EPIC MICKEY 3'Ü 1 YERDE

Kağıt üzerinde çok başarılı ama ekranda şekillendikçe biraz çuvallamış bir proje *EM2*. Üzgünüm. Warren'a çok suç bulamıyorum çünkü belli ki onu aşan kararlar verilmiş. Böyle özel bir oyunun bu kadar kısa sürede tüm platformlara başarıyla uyarlanması mümkün değildi, öyle de oldu. Belli ki oyun bittikten sonra doğru düzgün test de edilememiş... Diğer yandan, Warren en iyi oyununu yapmak için masaya oturmamış belki ama içinden geleni en özgürce yapmaya çalıştığı, en kişisel oyunu olmuş. Bu sefer, hani olursa, bir sonraki Mickey için sadece *"taş gibi çıksın, yeter"* dileğinde bulunuyor ve sayfanın bir köşesine asıyoruz.



NE İYİ NE KÖTÜ?

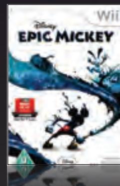
- ✓ Müzikal kalitesi
- ✓ Diyaloglar, hikâye akışı
- ✓ Co-op
- ✗ Kamera ve kontrol sorunları
- ✗ Akmaz kokmaz atmosfer
- ✗ Düşmansızlık ve yapay zekâsızlık

Rayman Origins



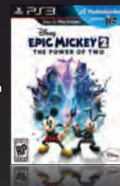
>

Epic Mickey



>

Epic Mickey 2



→ **Tür:** Platform/Puzzle → **Yapım:** Blitz Game Studios → **Dağıtım:** Disney/Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** 152 TL → **Dijital İndirme:** Yok
→ **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** disney.go.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

İlk oyunu bitirdiyseniz, el mahkum bunu da oynayacaksınız, hikâyeyi yarım bırakırsanız arkanızdan ağlar.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl (1 hafta)



RİNGDEKİ NOSTALJİK ESİNTİ -NOYAN AKATLI

GELENEKSEL WWE güreş – dövüş – TV şovu oyunu yazılarımın ikincisiyle karşılarınızdayım sevgili oyungezerler! Hmm, bir tuhaflık var sanırım bu cümlede? Doğru, ama birçok spor ve dövüş oyunun her yıl, hiç aksatmadan, küçük değişikliklerle piyasaya çıkıp biz oyuncuları sahalara, ringlere davet etmesinin, üstüne de bunu sanki ilk kez yapıyormuş gibi heyecan dolu bir hava yaratmasının da tuhaf bir tarafı yok mu? Ama hepsi bu şekilde davrandığına göre belki de geçerli nedenleri vardır? En azından mantıken öyle olması gerekmez mi?

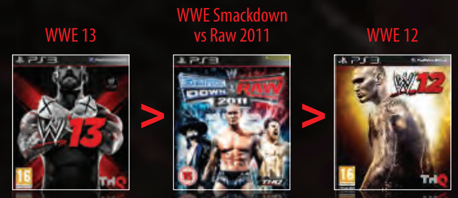
Kafamda ağırsıklet bir soru işaretiyle ilk paragrafı bitirip boya badanadan yeni çıkmış WWE ringine adım atarken "Oeeh, gene mi aynı oyun?" tarzı ikinci ve şüpheci bir soru işareti daha yaratmış olabilirim. Fakat siz sakın oyunu beğenmediğimi ve lafı evirip çevirip "Bu olmamış" noktasına getireceğimi sanmayın hemen sevgili seyirciler... (Kendi maçımı kendim sunarım.)

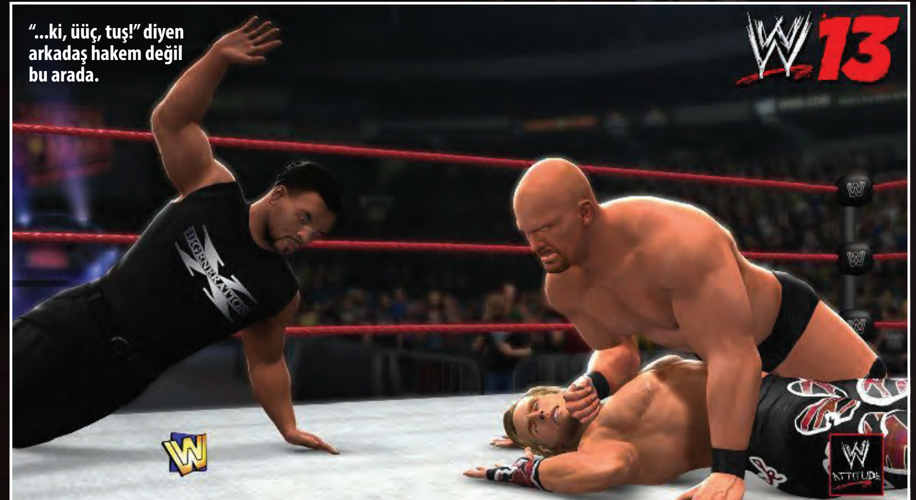
ESKİ RİNGE YENİ HİKÂYE

"Yanımdasınız ya da karşımdasınız, dostum veya rakibimsiniz, tarafınızı seçin, bana uyar her türlü…" Shawn Michaels, WWE'nin hırçın çocuğu 11 Ağustos 1997 akşamı "Pazartesi Gecesi Maçı"nda böyle seslenerek başlatmıştı isyanı. Ama 1980'lerin sonuna doğru 7'den 70'e tüm izleyenlerin hayranlıkla alkışladığı, adeta doğaüstü güçlerle donanmış "süper kahraman" tipli WWE – WWC güreşçilerinin dönemi kapandı, "RAW savaştır" – RAW is WAR – "Pazartesi Gecesi Pembe Dizi-- pardon, Güreş Gösterisi" kuşağı başladı. Ve dilimize "racon kesme, alayına isyan devri" diye çevirebileceğimiz, yedi – sekiz uzunca senaryoyu oynayacağımız "Attitude Era" da böylece ortaya çıktı. Üç sezondur ufak tefek değişikliklerle gelen, dört veya beş süperstar ve divanın kariyerlerindeki önemli anları oynadığımız "Road to Wrestlemania" ise tarihin tozlu arşivine kalktı (yani oyunda yer almıyor artık). 1990'ların ortalarını özleyen, haliyle yaşını başını hafiften almış WWE – RAW seyircisine hitap ediyor elimizdeki oyun, başka da hiçbir yenilik yok geçen yılki versiyonuna göre. Ama henüz diyeceklerim bitmedi, bir WWE süperstarı olarak abuk sabuk sözlerle meydan okuyacağım yapımcı firma Yuke's'a!

SON TEKNOLOJİ UÇAN DİRSEK

Önce ringdeki yeniliklere şöyle bir göz atalım: Predator Technology 2.0 adlı bir motorun ürettiği seyirci tezahüratları ve kamera açıları, ağır çekimler serinin önceki oyunlarına göre daha iyi bir atmosfer sağlıyor. Kaplamalar, renkler, pırıl pırıl ışıklar, dev ekrandan yansıyan videolar, hatta ana menülerdeki süperstar – diva resimleri bile daha güzel göründü gözlerime (o gözler ki listeye yeni eklenen güreşçilerden yediği dirsekler yüzünden morarmış durumda). Müzikler yıllardır aynı ve geçen yıl belirttiğim gibi bu duruma pek itirazım yok zira WWE – Smackdown maçlarının orijinal müzikleri kullanılmış. Fakat yıllardır aynı sözleri, aynı vurgularla tekrarlamaktan sıkılmayan spiker ve yorumcuları ringin dışına davet etmekte sa-





"...ki, üüç, tuş!" diyen arkadaş hakem değil bu arada.

PS3 | 360 | Wii



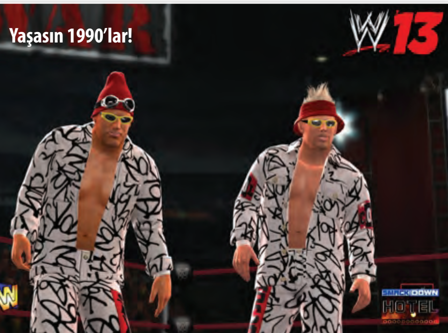
Bir sürpriz yenilik de bu minik hatun işte.

BİR WWE SÜPERSTARI OLARAK ABUK SABUK SÖZLERLE MEYDAN OKUYACAĞIM YAPIMCI FİRMAYA!



"Benimle misin İrlandalı?"

kınca görmüyorum sevgili *WWE*severler. Geçen yılların patır kütür ses efektleri de biraz yumuşayıp geliştirilmiş gibi. Kontrollerde birkaç değişiklik var, sağ analog ile kapma hareketi ise en azından bir alternatif olarak bile eklenmemiş ne yazık ki. Oynanabilir tam 39 süperstar ve 7 divalık (DLC ile gelenler ve kilitliler hariç) bir kadromuz var, kadrodaki isimlerin önemli bir kısmı da yeni. Hareket türü ve hareketlerde de kayda değer yenilikler ve değişiklikler var. Yeni hareket türlerinin ilavesiyle dövüşler daha akıcı, animasyonlar ise belki WWE 14'ü bekliyor geliştirilmek için. Hikâye yaratma modunda yeni sahneler; güreşçi, özel hareketler, hareket setleri, ring, sahneye çıkış, logo yaratma ve maçın önemli anlarını filme kaydetme gibi "WWE Yaratıcılığı" bölümlerinin hepsine olabildiğince yeni içerik eklenmiş, başparmak yukarı!



Yaşasın 1990'lar!

SHOW MUST GO ON!

Yavaş yavaş bir WWE gecesinin daha sonuna geliyoruz ama sanmayın ki şov sona erdi... Geçen yılın oyunundan aynen taşınmış pek çok özelliğe hiç değinmedik bile. Özellikle de beraber oynayabileceğiniz arkadaşlarınız varsa, sanal klonlarını yaratıp, ringe çıkış sahnesinden kafakol hareketlerine kadar tarzını belirleyerek onu da eğlencenize dahil edebilirsiniz. Romantik akşam yemeğinden araba kazasına kadar sürpriz sahneleri, bire-bir normal ringden üçe-üç kafesli, alevli ringlere kadar iyi çalışılmış dövüş alanları, "çanta kapmaca", "kan çıkmazsa para yok" gibi onlarca maç çeşidi ve ekleyeceğiniz senaryolarla arkadaşınıza "İşte senin hikâyen süperstar / diva dostum, buyur gel oynayalım" şeklinde eğlenceli dakikalar yaşatabilirsiniz.

Bir de eğer "Ah, nerede o 1995 – 2000 arası WWE maçları" nostaljisi yapanlardansanız (ki bu oldukça düşük bir ihtimal) WWE 13'ü düşünmeden alıp keyfini çıkarabilirsiniz. Bir diğer seçeneğiniz de uçuk kaçık şeyler yaratarak eğlenebileceğiniz bu oyuna "sıra tabanlı dövüş" muamelesiyle yaklaşmak olabilir. Bir ihtimal daha var, o da artık sözü uzatmadan ringden inip veda etmek mi dersin...

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Attitude Era ✓ Dövüşler daha akıcı ✓ Ses efektleri ve grafikler biraz daha iyi ✓ Arkadaşlarınızla birlikte oynamak gene eğlenceli ✓ 100'den fazla sayıda, sürpriz yıldızların da dahil olduğu güreşçi listesi, elibol içerik... ✓ Arkadaşlarınızla birlikte oynamak gene eğlenceli ✗ Online oynamak gene sıkıntılı ✗ Sıkıcı ötesi spikerler, yıllardır aynı yorumlar ✗ Sınırlı bir kitleye eğlence sunuyor ✗ Animasyonlar marangozlukta kullanılabilecek kalitede desek ayıp olmaz

WWE Cep Sözlüğü

WWE: World Wrestling Entertainment, Dünya Güreş Eğlencesi - Gösterisi. 1985'te Steve McMahon (oyun içi filmlerde sıkça görüyoruz kendisini) tarafından kurulmuş bir organizasyon ve yapım şirketi. Bu organizasyonun çeşitli sinema filmleri de var.

RAW: WWE'nin 1993'te başlattığı bir şov programı. Hayranı kadar nefret edeni de bol olan bir cümbüş.

Smackdown: 1999'da başlayan haftalık güreş gösterisi.

Shawn Michaels: Teksas, San Antonio'lu. Spurs'te basketçi olamayınca WWE yıldızına dönüştü. Lakabı "HBK - Heart Break Kid".

Pin(fall): Rakibin kolunu bacağını kilitleyerek tuş etme. Hakem üçe kadar sayar.

Yuke's: Japon oyun firması. Uzun zamandır sorumluluğunu üstlendiği WWE oyunlarının yanı sıra UFC serisinin de yapımcısı.



Ring dışında dayak yemek nasıl bir duygu sence?

→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Yuke's → **Dağıtım:** THQ / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 180 TL → **Yaş Sınırı:** 16+
→ **Dahası İçin:** www.thesmackdownhotel.com/wwe13/

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

90'lı yıllar nostaljisi yapmak isteyenlere, WWE dünyasını az çok bilenlere yönelik; haddini bilen bir dövüş oyunu.

7,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

TEST DRIVE FERRARI RACING LEGENDS



HER HAFTA YENİ BİR FERRARI! -GÖKTUĞ YÜKSEL

"FERRARİ" KELİMESİ EMİNİM çok küçük bir topluluğun beyninde negatif çağrışımlar uyandırıyordur. Geriye kalan herkes için hız, para, zenginlik, kırmızı, eğlence, statü, saygınlık gibi pek hoş karşılıkları var bu güzel kelimenin. Benim için de öyle. Zaten Ferrari'yi sevmeyen adam da görmedim ben şimdiye kadar. Tabii bir Beşiktaşlı olarak zamanında takıma gelip pek bir halt etmeden dünya kadar para kaldıran Ferrari var bir de ama o zaten test sürüşünü bile geçemedi. O yüzden futbolu hesaba katmadan, Enzo Ferrari'nin yıllar evvel kurduğu firmadan ve bizim gibilere anca bilgisayar başında falan sürmenin nasip olduğu, zenginlerinse en büyük eğlencelerinden biri olan o muhteşem arabalardan bahsedelim biz...

Evet, Ferrari, otomobil dünyasını benim gibi yakından takip edenlerin bileceği üzere, İtalya'da 1929'da kurulan 1947'de seri üretime geçen, dünyanın en efsane otomobil firmalarından biri. Bizim kendisiyle tanışmamızsa o kadar eskilere dayanmıyor tabii ama yıllardan beridir tonla oyunda sürdük, denedik, kullandık. Hepsini teker teker saymanın bir lüzumu yok ama taa çocukluğumda başından kalkamadığım *Outrun* ve *Hard Drivin*'dan tutun da yeni nesil yarış oyun ve simülasyonlarına kadar pek çok oyunda garajımızın favorisiydi Ferrari. Bu sefer de sadece Ferrari'lerle asfaltı ağlattığımız ve hem Ferrari tarihini daha yakından tanıma imkanı bulduğumuz *Test Drive: Ferrari Racing Legends* oyunuyla birlikteyiz.

HÂLÂ NEYİN TESTİ BU KARDEŞİM?

Abi ben bu *Test Drive* oyunlarının adına takmış vaziyetteyim. Aynı saçmalığa her yazıda değiniyorum ama ne yapayım, hâlâ test, test... Senelerdir, çocukluğumdan beridir anlam veremedim ben bu isme. Neyse, oyunu *NFS Shift* serisini yapan, ilk oyunda gönlüme taht kuran ikincide ise resmen ortalığa sıvayan Slightly Mad Studios yapmış, dağıtıcı ise tabii ki bütün *Test Drive*'ların dağıtımını üstlenen Atari. Son iki *Test Drive* oyunuyla bunun alakası yok tabii ki, hem başka firmalar tarafından yapıldığı için oyunun hissiyatı başka, hem de bu öyle "adaya yayılalım, zengin olalım, dolanalım, araba biriktirelim, berbere gidelim" tarzı bir oyun değil. Daha ziyade yarışlara önem verilen, adı üstünde "Yarış Efsaneleri"ni konu alan, açık yollarda ve trafikte değil, kapalı parkurlarda yarıştığımız, simülasyon havasında bir oyun bu.

Oyunda başka hiçbir marka araba yer almıyor olsa da tam 52 çeşit Ferrari bizleri bekliyor ki bu sayı bana yeterli geldi. Milyon dolarlık Ferrari Enzo'lardan tutun, başarıyı henüz yakalamış genç işadamlarının saldıracağı türden nispeten daha ucuz F430'lara, çocukluğumda odamın duvarlarını poster olarak süsleyen Testarossa'lara kadar aklınıza gelebilecek hemen her tür Ferrari var oyunda.

SÜRÜŞ ZEVKİ

Her yarış oyunu incelememde değindiğim ve bence en önemli olan kısım; sürüş zevki... Ve ne güzeldir ki *Ferrari Racing Legends* burayı kazasız belasız geçiyor. Demin dediğim gibi Slightly Mad, en son *Shift 2*'de saçmalamıştı ama bu sefer işini iyi yapmış. Sürüş açısından falan zaten *Shift* serisine benziyor, sadece daha bir simülasyon ağırlıklı. Ama bir *GT 5* kadar da değil. Hoşuma gitmeyen şeyler de olmadı değil. Örneğin oyunda zorluk biraz dengesiz olmuş. Campaign modunda oynarken bazı yarışlar çok kolay, bazıları ise neredeyse imkansız derecede zor. Sonraki bölümlere geçebilmek veya değişik arabalar açmak için de bu yarışları, daha doğrusu yarışlar için size verilen görevleri başarıyla bitirmeniz gerektiğinden bazen sabrınızı taşırabiliyor zorluk seviyesi. Codemasters'ın *Grid* ile icat ettiği ve artık hemen her yarış oyununda olan "rewind" olayı da yok maalesef oyunda.

Oyunun grafikleri de bana klasik *NFS* grafiklerini anımsattı. Manzaralar falan çok hoş, yollar yine senelerdir bilinçaltıma işlemiş *NFS* parkurlarını anımsattı. Tabii ki hayali parkurların yanı sıra gerçek yarış parkurlarına da çıkıyoruz... Üstelik bunların eski halleri de (hangi yılda yarışıyorsanız o zamanki durumu) konmuş oyuna. Hem nostaljik, hem gerçekçi bir olay bu, hoşuma gitti.

Arabaların modellemeleri de iyi. Zaten yapımcı firma Ferrari ile çok yakın çalışmış bu konuda, bütün CAD modelleri doğrudan Ferrari'nin arşivlerinden alınmış. Ancak gerçekçi değil, çok renkli ve ne bileyim "oyunsu" gözüküyorlar. Yani modellemelerde bir sorun yok ama yansımalar, ışık oyunları falan fazla süslemiş, gerçeklikten koparmış araçları.

Hız duygusu ise aynı *Shift* serisinde olduğu gibi





Formula arabaları değişti, e tabii Çelik de değişti...


En efsanevi Ferrari'lerden biri.

PC | PS3 | 360

NE İYİ NE KÖTÜ?
- ✔ Ferrari adı
- ✔ Model zenginliği
- ✔ Sürüş zevki
- ✔ Araç modellemeleri
- ✖ Ferrari kültürü aşılamıyor
- ✖ Garip zorluk seviyesi
- ✖ Oyunda pek ruh yok
- ✖ Kolay sıkılabiliyorsunuz

etrafın blurlaşması vasıtasıyla oyuna iyi aktarılmış. Beğendim. Tüm bunların yanında, Ferrari yarışlarının uzun bir tarihçesi olduğundan, eski model Ferrari'lerle yaptığımız yarışların ilk 15-20 saniyesine sepia efekti koymuşlar, benim hoşuma gitti bu detay. Zamanında yamulmuyorsam *FIFA 99*'da buna benzer bir efekt vardı. Burada da bir anda "aaaa, 60'lı yıllara geri gittik la" duygusu yaratıyor bu efekt, tabii sonrasında renkler normale dönüyor... Yalnız bir de gece sürüşü veya yağmur falan olsa çok daha mutlu olurdum...

FERRARI KÜLTÜRÜMÜZ ARTIYOR MU?

Valla pek artmıyor arkadaşlar. Bana öyle geldi yani en azından. Şahsen oyunda çok daha fazla bilgilendirici video, hatta Ferrari ansiklopedisi, resim galerileri falan görmek isterdim ama konmamış. Yahu mesela *Forza 4*'teki, Jeremy Clarkson'ın sesiyle can verdiği, arabaları tanıdığımız Autovista gibi bir şey gitmez miydi bu oyuna? Yazık olmuş. Belki de adamların zamanı yetmemiştir ama açıkçası oyun bana biraz üstünkörü yapılmış gibi geldi...

Yeri gelmişken bir Ferrari - Lamborghini kıyaslaması yapmadan da geçemeyeceğim. Nedense Lamborghini'ler benim için her zaman daha ilginç ve daha çekici oldu. Çocukken Lamborghini Countach ve Diablo resimlerini ilk gördüğüm, ilk Lamborghini Matchbox arabalarıma sahip olduğum zamanlardan beri büyük bir Lamborghini aşkı yanıp tutuşur içimde ki bu durum hâlâ geçerli. Tabii ki Ferrari'yi de çok seviyorum ama bahsettiğim şey Coca Cola vs. Pepsi gibi bir şey. Örneğin şu Aventador'a bakıyorum da, şimdiye kadar Enzo dahil olmak üzere hiçbir Ferrari bende o arzuyu yaratamamıştır. Yarım milyon dolarım olsa alacağım ilk araba, kesinlikle, gözüm kapalı, Aventador olur... Neyse, bu paragrafı Lamborghini'nin araba üretimine nasıl geçtiğini sizlere anlatmak için açmıştım...

O sıralar traktör üreten ancak araba yarışlarına büyük merakı olan Feruccio Lamborghini amcamız, sürdüğü ve sahibi olduğu Ferrari arabaları takdir etmektedir. Ancak hep "ya bu araba daha iyi yapılabilir, şanzımanda, şurada burada birtakım modifikasyonlarla daha hızlı gidebilir bu araba" diye düşünmektedir. En sonunda bu fikirlerini de yanına alıp panpası Enzo Ferrari'yi ziyaret eder ve de görüşlerini kendisine aktarmak ister. Ancak Enzo dayımız "sen traktör kullanan adamsın, yarış arabasından ne anlarsın be adam" der. Yani bizim deyişimizle "eşşek hoşaftan ne anlar" deyip Lamborghini amcayı dinlemez ve önemsemez. Sinirlenen ve de alınan Lamborghini dayımız bunu gurur meselesi yapar ve "tamam ulan, ben daha iyisini yapayım da gör" der. Lamborghini o günden sonra araba üretmeye başlar ve Ferrari'nin en büyük rakibi olur. Çok enteresan ve büyük dersler çıkarılabilecek bir hikâye bu. Tabii eskiden kişilere ait olan bu iki firma şimdi büyük firmalar tarafından sahiplenildi. Fiat, Ferrari'nin sahibi, VW ise Lamborghini'nin. Acayip bir "büyük balık küçük balık" furyasından sonra, Audi'nin Lamborghini'yi alması, sonrasında VW'in Audi'yi alması sonucu... Zaten VW'i araştırdığınızda göreceksiniz, herifler Bugatti'den tutun Lamborghini'ye, Porsche'den tutun, Ducati'ye kadar hayallerimizi süsleyen bir sürü aracın üretimini ellerinde bulundurmaktalar. Helal olsun, ne diyelim.

SONUCA GEL GÖKZO

Evet, bu kısa bilgilerden sonra yazının da sonuna geldim arkadaşlar. Yazı içinde de dediğim üzere, bu oyunu açıkçası sadece Ferrari severlere öneriyorum. Çünkü şu devirde GT5, Forza falan gibi içerik manyağı oyunlar varken sadece Ferrari'ler için bu oyuna para vermeniz için bence Ferrari fanboy olmanız lazım. Gerçi oyun da diğer oyunların yarı fiyatına satılıyor, onu da hatırlatmak lazım... Ben Fanboy olduğum için aldım tabii ki oyunu, ve de diğer bütün yarış oyunlarımı olduğu gibi, bunu da arşivde saklayacağım. Sizlere de öneriyorum ancak sadece büyük bir yarış oyunu düşkünü iseniz veya Ferrari'lere özel bir ilginiz varsa... Bu adamlar Project Cars isimli bir oyun geliştiriyorlar, ben ona heyecanlanıyorum esas...


Favori Ferrari modelim: F430

Forza Motorsport 4 > Test Drive: Ferrari Racing Legends > Shift 2: Unleashed

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Ferrari fanboyları için hoş bir oyun... Lambocular, Bugatti'ciler, Forza'ya devam!

6,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



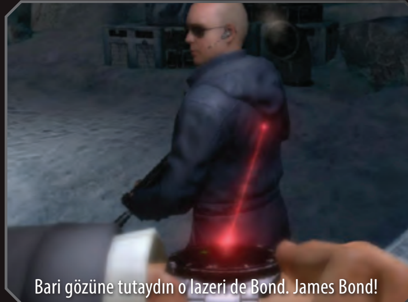
→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Slightly Mad Studios → **Dağıtım:** Atari → **Kutulu Fiyatı:** 30$ → **Dijital İndirme:** 40$
→ **Yaş Sınırı:** Yok → **Dahası İçin:** www.us.atari.com/FerrariRacingLegends

007 LEGENDS

BEN YANLIŞ GELDİM GALİBA?! -VOLKAN TURAN


"Hede hödö kalkanı devrede."


Zamanlamaya dayalı tuş oyunlarını Kratos görse kendini kesebilirdi.


Bari gözüne tutaydın o lazeri de Bond. James Bond!

GoldenEye 007: Reloaded


>
James Bond 007: Blood Stone


>
007 Legends


NE İYİ NE KÖTÜ?
- ✔ Bond seslendirmesi ve müzikler resmilik taşıyor
- ✔ Efsane sahnelere yer vermesi
- ✖ Geriye kalan her şey

BEN OLSAYDIM
Legends gibi boyumdan büyük işlere girişmezdim. Mütevazı bir Skyfall oyunu 007 hayranlarının işini görürdü. Filmdeki bazı olayların öncesini ve sonrasını da sadece oyunda anlatarak ekstra satış elde eder, üzerine yatardım!

SKYFALL'A GİTTİK, açılışına bayıldık, İstanbul sahnelerini beğendik, orta şeker tadında da evimize döndük. 007 gazını aldık, daha doğrusu aldım ve yeni Bond macerasına atılmak için *007 Legends*'ı PS3'te oynamaya koyuldum. Bir saat filan geçmiş olacak ki ben ayılmışım, keza bayılmışım! Tuzlu bir ayran çaktım. Biri bana şaka yapıyor olmalıydı, başka açıklama getiremedim! İlk aklımı kurcalayan soru, oyun neden Skyfall'un oyunu değildi mesela? Skyfall oyuna ücretsiz eklenen bir DLC bölümünden ibaretti. Onu geçtim; dedem yaşındaki bir film markasının ilk bölümünden günümüze kadar olan önemli sahnelerinden, düşmanlarından "bir" oyun yapmak nasıl bir beyin takımı ister, Eurocom bunu hiç düşündü mü? Eyvallah, *GoldenEye 007: Reloaded*'da temiz bir iş çıkardı ekip. Ama o oyunu ben bile makyajlasam yine iyi olurdu! *GoldenEye* oyun tarihinin en başarılı oyunlarından biriydi sonuçta. Hadi o oyunda harikalar yarattın da bu oyun neden on yıllık gibi gözüküyor yahu?

CEVAB VEREMEDİ

Tam da diyordum ki bu yıl pek kötü oyun oynamadım, ne kadar şanslıyım ekieki. Demez olaydım! *007 Legends* kötülükten cidden yıkılıyor. Filmlerin kötü oyunları olur ya hani, o oyunları mumla aradım, çok ciddiyim! *Thor* bile daha iyi yani, başka da benzetme yapmama gerek yok. *007 Legends* Goldfinger bölümüyle başlıyor, On Her Majesty's Secret Service, Licence to Kill, Die Another Day ve Moonraker ile devam ediyor. Filmlerin ünlü sahnelerini baz alarak çeşitli görevlere koşuşturuyoruz ama görev dediğime bakmayın, üç tane fotoğraf çek, 150 tane düşman öldür şeklinde ilerliyor. Elde bazuka, sıfır gizlenme, sıfır süper ajan cihazı kullanarak, *Call of Duty*'nin PlayStation 2 sürümündeki gibi ilerliyoruz. Mantık benzediği gibi o dönemin grafik kalitesi de aynen korunmuş! Tamam, filmler eski de grafikler niye eski yahu! Bildiğin çamur, köşeli, detay yoksunu, copy-paste! "Kurşun attım, duvarda izi kaldı" diye sevinecek gibi oldum bir ara, o kıvama getirdi oyun beni!

Görevler son derece kötü yazıldığı kadar bölümler da son derece kötü tasarlanmış. Bazı bölümlerde oyun size diyor ki, "kameralara gözükme, usulca ilerle, düşmanların arkasından yaklaş, tek hamlede işini bitir, parmak izlerini araştır, bıkbık..." Ama eğer alarma yakalanırsanız normalde ne olması lazım, pişman olmanız gerek ki ölüp bir daha dirildiğinizde aynı hataya düşmeyin, gizli ilerleyin. *007 Legends*'ta ise bırakın alarmlar çalsın. Sadece kapı eşiğine geçin ve gelen gidene sıkın durun. Yapay zekâ bülbül kadar olduğu için sırayla içeri girip size ölecekler ve kısa bir süre sonra da tükenecekler. Sonra ortalıkta rahatça koşuşturabilirsiniz! Yahu koca fabrikaya girdim, mafya adamının dosyalarını çaldım, elde bazuka bir dolu düşman öldürdüm, tankla kapıştım, uçak düşürdüm ve bunları sadece beş dakikada yaptım! Ya ben James Bond'u çok yanlış tanımışım ya da Eurocom alternatif bir zaman diliminden bize oyun yapmış yollamış. O zaman diliminde de eminiz ki Rambo, Martini'sini yudumlarken takım elbisesiyle susturuculu tabancasını temizliyordur...

SAAT, TELEFON VE ATOM BOMBASI

Oyunun elde kalır tek yeri belki de multiplayer tarafı. O da oyunun ruhundaki odunsal oynanıştan multiplayer modunda kısır bir mücadeleye dönüşmesi, başka bir esprisi yok. *Reloaded*'ı oynadıktan sonra bir de bu oyuna bakarsanız, *007 Legends*'ın bir önceki nesil için geliştirildiğini düşünebilirsiniz. Görsel, işitsel ve teknik konularda işçilik sınıfta kalmayıp okuldan bile atılmaya hak kazanıyor gözümde. Buradan çıkarılacak belki de tek güzel ders, nasıl bir 007 oyunu yapılmaması gerektiğidir. O sevmediğimiz film oyunlarını geri verin de dedirttiniz ya adama, bravo!

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★☆☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Eğer azılı bir Bond hayranı değilseniz (dövmeniz filan olmalı!) 007 Legends'ı önermiyoruz.

3,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Eurocom → **Dağıtım:** Activision → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** 180 TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.007legends.com



STREET FIGHTER X TEKKEN

BİZİM ÇOCUKLUK HAYALİ ELLERE DÜŞTÜ! -VOLKAN TURAN

BUNCA YILDIR *Street Fighter* oynarım, henüz bir hayrını görmedim. Desem artık yalan olur, çünkü geçtiğimiz aylarda Playstore'un düzenlediği turnuvada bir adet tablet kazandırdı bana. Kolay bir birincilikti açıkçası çünkü zaten aktif bir *Street Fighter X Tekken* oyuncusuydum. Tablet üzerine kaymak gibi geldi. Bu yüzden anısı güzel ama bu demek değil ki kendisine her platformda torpil geçeceğim! Ben sevdiğimi yerden yere vururum dostum (hiç arkadaşı yok!).

YAKINDA MOBİLDE

PS3, 360 veya PC'de *Street Fighter X Tekken*'i oynamışsanız PS Vita'dakinde neyle karşılaşacağınızı tahmin edebilirsiniz. Zaten oyunu daha önce oynamışsanız neden PS Vita'ya da almak isteyeseniz, bunun cevabını bilmiyorum. Ama olur da isterseniz, büyük bir değişim ve gelişim beklemeyin. Bu ilk deneyiminiz ise sizi tatlı-sert günler bekliyor. Oyunu PS Vita'da oynamanın gamepad ile oynamaktan daha iyi bir his verdiği gerçek. Eksik olan L2-R2 tuşlarıysa Vita ekranının sağında yer alıyor (burada +2 tuş daha var). Yani elleriniz bir tuşlara, bir ekrana gidiyor. Farklı bir tat yakalanmış ama bu dövüş oyunlarını ciddiye alanların çok işine yaramayacaktır, çünkü tuşlardan ekrana geçmek ciddi ölçüde zaman alıyor. Yanlış tuşa dokunmak da gayet kolay zaten. Eğer parmaklarınız biraz da dolmaysa Vita'nın bebe aspirini kadar tuşlarına çifter çifter basmak gibi bir derdiniz olacak. Ama "yok ben o kadar ciddi bir oyuncu değilim, Vita ile turnuvalara mı katılacağım ya Volkancım, ilahi sen!" diyorsanız, bunları hiç dert etmeyin. *Volkancım* ne hem?!

Vita'da *Ultimate Marvel Vs. Capcom 3*'ün grafiklerinin üzerine çıkan ilk dövüş oyunu oluyor *SFxT*. *Mortal Kombat* bu konuda biraz geride kalmıştı. Ama Capcom dersine çok iyi çalışmış, kısıntıya gitmeden PS Vita'nın en güzel gözüken oyunlarından birine imza atmış. En ufak efekt bile gözü okşuyor. Kare-hızı sorunu da hiç bulunmuyor. Performans bakımından kütür kütür, tüm kombolarınızı yapıyorsunuz. *SFxT* nasıl oynanıyor diye anlatsam dört sayfa tutacağından; kısaca özetlemek gerekirse *Tekken*'in altı tuşlu, *Street Fighter*'ın tuşlara seri bir şekilde basılan hali diyebiliriz. Güzel ve başarılı bir karma. Karakterlere eklenen taş (gem) özelliğiyle de rakiplerinden ve tüm *SF* oyunlarından sıyrılıyor. Seçilen üç taş, dövüş sırasında yaptıklarınız ve başınıza gelenlere göre aktif hale geçiyor. Az hasar almak, hızlı saldırmak, süper güç dopingi gibi şeyler stratejinizin önemli bir kısmını oluşturuyor bu oyunda.

ORYUKETİME DOKUN

PS Vita'nın dokunmatik ekranını da oynanışa güzelce yediren Capcom bir de Augmented Reality sistemini odanıza ışınlıyor. Karakterler oturma odanıza gelmiş gibi gözükse ne olur, gözükmese ne olur diye içimden geçmedi değil. Bu dokunmatik dövüşme olayı da dövüş oyunlarına yeni başlayanlar için güzel, geri kalanlar asla kullanmayacaktır. Ben kendimi offline moddan fırlatıp online arenaya attım. Tahminimden daha fazla Vita kullanıcısı görüp mutlu olsam da yavaşlık karşısında ciddi depresyona girdim. *SoulCalibur V*, *Tekken Tag 2*'den ders almak varken neden bu hantal sistemde diretiyor Capcom, anlamak güç. Ama şunu bilin ki eğer Türkiye'den biriyle oynamayacaksanız takılma yaşamadan oynamak imkansız. Capcom'un sadece bu değil neredeyse tüm dövüş oyunlarının online

Mortal Kombat Vita



>

Ultimate Marvel Vs. Capcom 3 Vita



>

Street Fighter X Tekken Vita



mod performansı Amerika, Japonya ve Avrupa merkezlerine göre ayarlanıyor, merkezden ne kadar uzaksanız o kadar *Tetris*'e dönüyor oyun. Siz Vita'da oynarken rakibin PS3'te arcade joystick ile sizi dövmesi de pek mümkün. Cross-platform'un garip zararlarından.

Hem konsol-PC versiyonlarının gerisinde olmasına, hem de teknik olarak oyunu öteye taşımamasına karşın *SFxT* taş gibi bir dövüş oyunu PS Vita sularında. Ücretli DLC içerikleri bu versiyona dahil edilmiş mesela. PS Vita sahipleri adına yeni anlatımlar eklenmiş, dövüş oyununa yeni başlayacaklar için tüm motivasyon sağlanmış. Bunu çoğu oyun es geçiyor, kitlesini hep kemik kitle olarak görüyor ve yeni kullanıcı kazanmaları zorlaşıyor, ama Capcom bu tuzağa düşmemiş. Belki usta *SF* ve *Tekken* hayranlarını kendisine çekemiyor ama geri kalan kitle için *Street Fighter X Tekken* hâlâ çok güzel bir hayalin gerçekleşmesini sunuyor yorgan altına (Yorgan Altı Oyunları diye bir kitap yazmak lazım!).



Kostümlerin harika olduğunu belirtmeye gerek duymadık. Duymamıştık.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Bol karakter, bol arena
- ✔ Yenilikçi dövüş mekanikleri
- ✔ Harika görsellik
- ✔ Cross-platform olması
- ✖ Kötü performanslı online modu
- ✖ Yükleme süreleri
- ✖ Dokunmatik tuş sistemi

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	☆☆☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

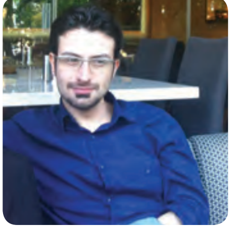
Bu ilk tanışmanız olacaksa mutlaka denemelisiniz. Daha önce farklı platformlarda denediyseniz paranızı daha güzel oyunlara harcayabilirsiniz.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Capcom → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** 108 TL
→ **Dijital İndirme:** 40$ → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** streetfighter.com/sfxtk/

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

İKİZLERE SANAL TAKKE

Sizinle ayın dikkat çekici haberlerini paylaşırken eski oyunlara yapılan küçük eklentilerle ilgili detaylara mümkün mertebe girmemeye çalışırım. Aynı silahın 20 daha fazla vuranı ya da *aynı mobun laciverti* çok da ilginç değildir bence. Fakat 1-2 ay önceki şu Aion 4.0 haberini nasıl kaçırdım, kendisiyle nasıl eğlenmedim şaşarım: "Aion'daki çirkin iç çamaşırlarının yerine oyunculara estetik ve seksi yeni iç çamaşırları sunuldu!" Evet kardeşim, sen her türlü yeni içeriği ekledin, takım oyununu elden geçirdin, senaryoya eklentilerini yaptın, ekleyip de haber yapacağın tek bir şey kalmıştı. Zannedersem ki tek eksiğimiz… Tabii ki dondu, fanilaydı, gecelikti. Ne diyelim; Temple of Artisans'da (Pandaemonium) Zyakia adındaki NPC'nin "Kardeş geceleri burası soğuk olur, şu termal donu giy de sıcak sıcak uyursun" tadındaki göревinden sonra bu tip bir güncelleme şarttı.



Ortaçağ temalı oyunlarda kadın karakterlere seksi zırh ve donanımlar hazırlayarak erkek oyunculara estetik(?) bir oyun deneyimi sunmak bir şekilde kanıksandı. Bu karakterlerin vücut ölçüleri orantısızlaşırken, onları savaşta ve dünyanın zor şartlarında koruması öngörülen zırh ve giyimde kısıntılara gidilmesi kimsenin garibine gitmez mi merak etmişimdir. Metalden iç çamaşırlarla hoplayan zıplayan uzun kulaklı karakterler kaç erkek oyuncuya cazip gelir, bambaşka bir yazının konusu. Bunu dantel Full Plate Armor içeren ilk oyuna saklayacağım.

AĞLATAN DEVASA OYUN GELİYOR

1981 yılında çıkan kült oyun Wizardry'in devasa online olarak yeniden yapımı olan Wizardry Online'ın açık betası başladı ve çıkış tarihi açıklandı: 16 Ocak. Oyun türünün *"Hardcore-Fantasy-MMO"* şeklinde açıklandığının altını çizmek isterim. Türkçesi içinse *Devasa Ağlatan Oyun* diyebilirim. Bunu sağlayacak olansa oyunun zorluğu, acımasız cezaları ve kalıcı ölümler olacak. SOE'nin oyunla ilgili şu açıklamasını hatırlatayım: "Gerçek zamanlı dinamiğe sahip dövüş sisteminde bir yaratıktan kaçarsanız yaptığı saldırıdan kurtulma şansınız olacak; yalnız aynı durum onun için de geçerli. Oyunda dadıya ihtiyacınız olmayacak, çünkü sizi sürükleyecek bir Priest veya manaya gerek olmayacak. Yalnız seviyeniz yükseldikçe kalıcı ölüm, yani karakterin tamamen ölmesi ihtimali artacak." Diablo'da hardcore karakter kasanları Wizardry Online'da da görmek isterim.



HEPİMİZ **BEDAVACIYIZ!**

Artık takvimlerde "bugün F2P olacak oyunlar" şeklinde bir bölüm açılsa yadırgamayacak durumdayım. The Old Republic'ten sonra Tera Online'ın da bu modele geçeceği duyuruldu. Şubatta, Cash Shop'tan oyun içi eşyalarının satılmaya başlanmasıyla işlem tamamlanacak. Diğer taraftan Secret World de yarı free2play modeline dönüyor. Yani Guild Wars serisinde olduğu gibi parayla satılan, fakat aylık ücreti olmayan bir sistemle devam edilecek. Oyunun Kuzey Amerika fiyatı da yarıya indi.

CARTEEEEL BİR NUMARA EN BÜYÜÜÜK



Cartel dendi mi aklıma gelen en güzel karşılık, çocukluk yıllarımın tanınmış rap grubuydu ama The Old Republic'in cartel puanı temelli, oyuncuyu yolan F2P sistemi bu isme olan bu kadarcık sempatimi bile bitirdi. Yapımcılar ise bu kelimeyi bir ek paketle yaşatmaya kararlılar: The Old Republic'in ilk ek paketi *The Rise of the Hutt Cartel* bahar aylarında bizlerle olacak. Ek paket aylık ödeme yapan oyunculara 9.99$'dan, bedava oynayanlara 19.99$'dan sunuluyor. 7 Ocak'a kadar ön siparişini verenler herkesten 5 gün önce oynamaya başlayacaklar. Paketle seviye sınırı 55'e çıkacak. Paket Hutt Cartel senaryosunun yanı sıra Makeb adlı gezegeni de oyuna kazandırıyor. Tükürdüğümü yalatır mı bilemiyorum ama oyunda çişe gitmek için bile para ödememizi isteyen bir sistem varoldukça tek kişilik senaryolar dışında döner miyim, şüpheliyim.

MECHWARRIOR PİŞİYOR

Piranha Games, MechWarrior Online'a bugüne kadarki en büyük güncellemeyi yaptı. Güncelleme yeni bir oyun modu, harita ve üç yeni Mech ile geldi. Mech'ler arasında kaba tabirle kodu mu oturtan Orion, Stalker ve ikiz ejder Fang Flame bulunuyor. Yeni oyun modu olan Conquest, Battlefield tipinde, destek noktalarını alıp tutmayı hedefleyen bir mod. Yapımcılar yeni mech'lerle özellikle termal görüş (T) ve gece görüşü (N) modlarını denememizi öneriyorlar.





GEYİĞE LOGIN

Mekân, Oyungezer'in The Game'deki doğum günü partisi. Göker ve Can, Aion'un don fanila eklentisini hissetmişçesine RYO'lardaki kadın karakterlerin giyimini irdelemektedir.

Can: Kadın karakterlerin zırhı küçüldükçe küçüldü, inceldikçe inceldi. Kılıç sallansa hangi zırh koruyacak? Mail değil g-string hatta g-mail artık.

Göker: E-mail adreslerimiz de bunun bir sonucu değil mi?

Can: ......

"WORLD OF"UN KERAMETİ



World of Tanks'ın 45 milyon oyuncuya ulaştığı açıklandı. Paylaşılan istatistiklere göre oyun toplam 2 milyar saatten fazla oynanmış, bu esnada 13 milyar 200 milyondan fazla tank imha edilmiş ve 8 büyük güncelleme yapılmış. Sanırım "World of" tamlamasında bir keramet var. Doğacak ilk evladınızın adını "World of" ile başlatırsanız oldukça başarılı olabilir.

KAYIP EŞEK BULUNDU

Diablo III'ün açılışında göremediğimiz ve oyunun çıkışını da geciktiren özelliklerden PvP'ye 2013'ün ilk aylarında ulaşacağız gibi görünüyor. Jay Wilson konuyla ilgili açıklamasında gecikmenin teknik değil eğlence kaynaklı olduğunu belirtti. Modun sırf milleti susturmak için aylar öncesinden eklenebilecekken bunun yapılmamasını takdir ediyorum fakat geçen sürenin uzunluğu da hiç normal gelmiyor.
Açıklanan 1.0.7 yaması, oyuna düello modunu getiriyor ama Team Deathmatch'i daha uzun süre göremeyeceğiz gibi. Yine de PvP modunu nihayet deneyecek olmamız güzel. Blizzard kaybettirdiği eşeği 2013'te bulduracak, teşekkür ederiz.

KISA KISA KISA...

Bu ay geçen ayların acısını çıkarırcasına bol bol kısa kısa haberimiz var. Gerçi güzelim THQ iflas ettikten sonra hiçbir haberin tadı tuzu kalmadı, o ayrı.

- Steam'in Linux işletim sistemleri için açık betası başladı. Steam'in Linux client betasını resmi sitesinden indirebilirsiniz.
- Time dergisi Guild Wars 2'yi yılın oyunu seçti.
- WoW'un 5.2 yaması "The Thunder King is risen" bu ay içerisinde sunulacak. Thunder Isle ve Tier 15 de bu yama ile oyuna eklenecek. Oyuncu forumlarındaki "Yeah, daha fazla dinozor. Teşekkürler Blizzard!" ve "Icecrown Citadel: Asian Edition" yorumları yüzümü güldürdü :)
- Hawken, 2013'ün birinci çeyreğine ertelendi.
- Pirates of the Burning Sea, 2013 itibarıyla SOE'den Portalus Games'e geçiyor. Portalus, PotBS'nin Flying Labs'daki yapımcı ekibinden oluşuyor. Oyuncular ocak sonundaki değişimleri bekleyebilirler.
- Lord of the Rings Online'ın dokuzuncu güncellemesi Against the Shadow yayınlandı. Bu güncelleme ile Dol Guldur level 85 olurken, Riders of Rohan'a gelecek zindanlardan Road to Erebor oyuna ekleniyor ve yeni loot sistemi tüm oyuna yayılıyor.
- Haziran 2010 tarihli Mortal Online da Steam Greenlight seçimlerinde.
- Blizzard, Diablo III'te hile yapan birkaç bin oyuncunun hesabını uçurdu.
- Final Fantasy XIV: A Realm Reborn'un PC betası Şubat'ta başlıyor. Meraklıları yakından izlesin derim.

RAGNOROK'UN TÜRKÇESİ

Popüler free2play'lerden Ragnarok Online, yaz aylarından beri süren hummalı bir çalışmayla ülkeye geri dönüş yaptı. Birçok oyun sadece Türkçe dil desteği sunarken, Ragnarok Online tamamen yerelleşmiş bir hizmet sunuyor.

Türk oyunculara özel bir destek hattı ve Türkiye'ye özel sosyal medya kanallarının yanı sıra, oyundaki standart etkinliklere ek olarak Türk oyunculara özel etkinlikler gerçekleştiriliyor. Oyuncuların Ragnarok Online ile ilgili anılarını paylaştıkları "Ragnarok Online Anıları" bunlardan en çok ilgimizi çekeni. Eski hesapları yeni sunuculara taşımaları için Türk oyunculara özel ücretsiz bir transfer yapılmasını da sağlayan Ragnorok Online ekibinin bir sonraki hedefiyse büyük bir etkinlik olan "Ragnarok World Championship"i Türkiye'de gerçekleştirmek.

10 yıllık geçmişiyle halihazırda DVO dünyasının çınarlarından biri olan Ragnarok Online'ın yeni fikirlerle (örneğin oyunculardan gelen etkinlik fikirlerini oyunda hayata geçirmek gibi) yola devam etmesi takdire şayan. Brezilya'yı baz alarak yaratılan Brasilis bölgesini içeren yeni yamasını yakın zamanda hayata geçiren Ragnarok Online, bakalım daha ne sürprizler yapacak...



EMRE 'RIV9' KAYIR

GENÇ YILDIZLAR PARLIYOR -FATİH EŞ





NAKİT PARA ÖDÜLLÜ GO4LOL TÜRKİYE BAŞLADI!

ESL Avrupa ve Amerika'nın en çekişmeli turnuva serisi olan GO4LOL nihayet ESL Türkiye'de de başladı. Aralık ayında başladığımız seri, tam 6 ay boyunca nakit para ödüllü olarak devam edecek. League of Legends takımınızı kurup bu kıyasıya mücadelenin içinde yer almak için sizi de *www.esl.eu/tr* adresine bekliyoruz.

GO4LOL Türkiye Ödülleri

1. Takım: 450TL Nakit Para Ödülü + 100 GO-4LOL Puanı + 40TL Riot Point
2. Takım: 60 GO4LOL Puanı + 20TL Riot Point
3. Takım: 40 GO4LOL Puanı + 10TL Riot Point
4. Takım: 25 GO4LOL Puanı + 5TL Riot Point
5. 6. 7. 8. Takımlar: 10 GO4LOL Puanı

Ayın Birincisi: 1100TL Nakit Para Ödülü

Dünyada ve ülkemizde en çok ilgi çeken eSpor oyunlarından bir tanesi şüphesiz ki FIFA. Türkiye'nin en büyük FIFA takımlarından biri olan *Team Turquality*'nin yıldızı Emre 'Riv9' Kayır, Sony tarafından düzenlenen Gamefest'te elde ettiği şampiyonlukla ününe ün kattı. Biz de bunu fırsat bilip minik bir söyleşi gerçekleştirdik kendisiyle.

Bize biraz kendinden bahseder misin? FIFA'daki serüvenin nasıl başladı?
Adım Emre, 17 yaşındayım. Çukurova Kimya Anadolu Meslek Lisesi öğrencisiyim. FIFA 09 ile FIFA oynamaya başladım ve 2011 yılında profesyonel oldum. Öncelikle Türkiye'nin genelinin yaptığı gibi bilgisayara karşı oynadım 2 yıl boyunca. Daha sonra FIFA 12 ile birlikte online oynamaya karar verdim ve beklediğimden çok daha iyi olduğumu ve profesyonel olarak bu işin üstesinden gelebileceğime inandım.

Türkiye'nin ve Avrupa'nın en iyi FIFA takımlarından biri olan Team Turquality'nin genç yıldızısın. Bize takıma katılma sürecini anlatır mısın?
Dünya sıralamasında birinciyken ESL gibi bir organizasyon olduğunu fark ettim. İncelemeden sonra turnuva haberini gördüm ve yaklaşık bir hafta her gün 3 maç yaparak kendimi bu turnuvaya hazırladım. Turnuvayı kazandım ve Team Turquality yöneticilerinin dikkatini çektim. Yapılan görüşmeler sonucunda Türkiye'nin en iyi takımına katıldım.

Çıktığın her maçta senden her zaman en iyisi bekleniyor. Hayranlarının beklentilerini karşılamak nasıl bir duygu, üzerinde baskı yaratıyor mu?
Hedeflerim yükseklerde olduğundan bu benim için sorun teşkil etmiyor. Beni destekleyenlerin bana güvendiğini ve inandığını düşünerek çıkıyorum her maça. Bu şekilde de onların güveni bana artı güç olarak geri geliyor.

Sony PlayStation tarafından düzenlenen Gamefest'te FIFA şampiyonu olarak kendinden daha da söz ettirdin. Maçlara nasıl hazırlandın? Büyük turnuvalara çıkmadan önce çalışma programın çok yorucu oluyor mu?
Günde 3 maç barajının altına hiç düşmedim. Elbette yorucu oldu ama başarılı olmak istiyorsanız bu yorgunluk sizin için pek önemli olmamalı. Gamefest'te müthiş bir atmosfer vardı ve sürekli ödül töreninde düşündüm kendimi. Hiç maç vermeden de turnuvayı kazandım. Daha önce de başarılarım vardı ama Gamefest ile birlikte somut bir başarıya imza attığımı düşünüyorum.

Son olarak Türk FIFA oyuncuları için önerilerin nedir? Sence maçlara ve turnuvalara nasıl hazırlanmalılar?
Türk oyunculara önerim rakiplerine saygı duymaları. Başarı isteniyorsa bu şart. İkinci olarak, belli bir antrenman programı oluşturmak gerekiyor. Son olarak da 3-0 geride oldukları maçtan bile çıkmasınlar; çünkü yedikleri 4. gol bile diğer maçlar için çok şeyler öğretebilir. Türk oyuncularda potansiyel çok fazla, sistemli oynanırsa çok iyi oyuncular çıkabilir. Unutmadan bir şey daha eklemek istiyorum ki; en önemlisi dersler. Eğer profesyonel bir oyuncu olduğunuzu öğretmenlerinize anlatırsanız, sizlere pozitif katkıları olacak ve oyun oynamanızı da ciddiyetle karşılayıp sizleri destekleyeceklerdir. Ama iletişim çok önemli. Öğretmenlerinize oynadığınız oyunun ciddiyetini muhakkak hissettirmelisiniz. Değerli sınıf öğretmenimiz Kürşat Çelik oyuna profesyonel yaklaşmamda beni çok motive etti. Ama dediğim gibi, ben de ona oyunun ciddiyetini çok iyi anlattım ve bir yerden sonra hem ailemin hem arkadaşlarımın hem de öğretmenlerimin desteğini arkama aldım.

Sorularımızı yanıtladığın için teşekkür ederiz Emre, başarılarının devamı dileğiyle...
Teşekkür ederim.



ESL ASUS LOL TURNUVASI

BÜYÜK FİNALE ÇOK AZ KALDI -FATİH EŞ

Bu yılın en son ve en heyecanlı League of Legends turnuvası olan *Asus LoL Cup* elemeleri nihayet tamamlandı. Hem oyuncuların, hem LoL tutkunlarının hem de eSpor severlerin nefeslerini tutarak takip ettiği turnuva birbirinden heyecanlı ve eğlenceli maçlara sahne oldu. Siz bu satırları okuduğunuz sırada, 4 hafta süren elemelerin sonucunda finale çıkmaya hak kazanan 8 takım büyük ödüller için kıyasıya bir mücadeleye girmiş olacaklar. Üstelik bu turnuvada ESL Türkiye tarihinde bir ilk de yaşandı. Türkiye'nin en iyi takımlarının katıldığı turnuvada, zorlu mücadelelerden sonra finallere katılmayı hak kazanan Türkiye'nin ilk üniversite eSpor takımı olan METU League of Legends takımı da diğer üniversiteli gençlere çok güzel bir örnek sundu.

Birbirinden heyecanlı maçlara sahne olan turnuvada, ilk hafta final grubuna çıkmayı başaran takım birçok kişinin favorisi olan **HWA Kingston** ve yeni kadrosuyla **DP.Shop4Gamers** oldu. İkinci hafta eSpor alanında kendinden yavaş yavaş söz ettirmeye başlayan **Plan B gaming** ile ilk tura katılıp maça çıkamayan ve Türkiye'nin en iyi FIFA ve League of Legends ekiplerinden olan **Puma Team Turquality** elemelerden çıkmayı başardı. Üçüncü haftada yüzü gülen takımlar, Ulusal League of Legends turnuvasında ve diğer LoL turnuvalarında ismini sıkça gördüğümüz **Atar Gaming** ile her elemede tur atlamayı başarıp nihayet üçüncü haftada finale çıkmaya hak kazanan **Almighty People** oldu. Dördüncü ve son elemeyse Maya takvimine göre kıyamet günü, League of Legends tutkunları içinse turnuva günü olan 21 Aralık'ta, tam 41 takımın büyük mücadelesiyle gerçekleşti. Oldukça çetin mücadelelere sahne olan bu elemenin kazananları **METU** ve güçlü kadrosuyla **Sense Of Destiny** takımı oldu.

Katılımın çok olduğu turnuvada ödüller de bir hayli göz kamaştırıcı. ASUS'un büyük desteği sayesinde sıralamaya giren takımlar muhteşem ödüllere sahip olacaklar. Birincilik ödülü ASUS S200E dokunmatik ekranlı dizüstü bilgisayar, oyuncuları teknolojinin son noktasına taşıyacak. Yanlış okumadınız, turnuva şampiyonu olan takıma ödül olarak 5 adet dokunmatik ekranlı bilgisayar verilecek. Turnuvayı ikinci olarak tamamlayan takımsa ASUS'un oyuncular için ürettiği, konfor ve performansı sayesinde rakiplerinin önüne geçen ASUS Vulcan ANC kulaklık sahibi olacak. Üçüncü takımıysa ASUS'tan WL-330N3G 6 in 1 Router bekliyor. Üstelik sadece bu kadar da değil, bu kadarın ödülün yanı sıra tatlı niyetine finale çıkan oyunculara Riot Point ve ESL Premium da verilecek.

2012, eSpor alanında oldukça verimli ve umut vadeden bir sene oldu Türkiye için. Böyle güzel geçen bir seneyi muhteşem ödüllü bir LoL turnuvasıyla kapatmak, en az oyuncular kadar ESL Türkiye ekibini de heyecanlandırdı ve mutlu etti. 2013 hem yeni oyunlar, hem yeni turnuvalar, hem de yeni ödüllerle birlikte ESL Türkiye'de daha güzel ve daha eSpor dolu bir yıl olacak. Yeni yılda da bizi takip etmeyi unutmayın.



ASUS CUP ÖDÜLLERİ

1. Takım



5 adet ASUS VivoBook S200E dokunmatik ekranlı dizüstü
Her oyuncuya 6708RP + Şanlı Ryze + 1 Yıllık ESL Premium

2. Takım



5 adet Asus Vulcan ANC kulaklık
Her oyuncuya 5034 RP + 6 aylık ESL Premium

3. Takım



5 adet ASUS WL-330N3G 6 in 1 Router
Her oyuncuya 3354 RP + 3 aylık ESL Premium

4. Takım

Her oyuncuya 1658 RP + 1 aylık ESL Premium

5. Takım

Her oyuncuya 1 aylık ESL Premium





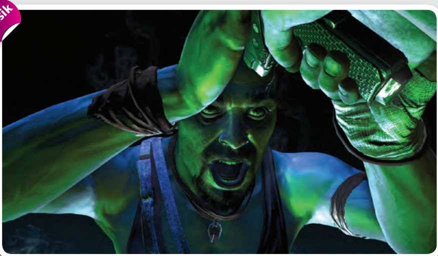
YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?



BU AY TAHMİN ETTİĞİMİZ GİBİ OLDUKÇA SAKİN GEÇTİ. LİSTEMİZE YENİ GİREN OYUNLAR SERBEST YAPIMLAR. BİR TEK PLANETSIDE 2 ÇOK İYİ ÇIKARAK BİZİ ŞAŞIRTTI, AMA ONU DA OYNAMAK İÇİN 1 KURUŞ VERMENİZE GEREK YOK :)

FPS (First Person Shooter)

Klasik



FAR CRY 3
PC, PS3, 360

Serinin en iyi, son yılların iyi FPS'si aynı zamanda. İkinci oyunun kısıtlarının hepsinden kurtulmuş, hikaye modu, Co-Op'u ve multiplayer'ıyla tam bir paket haline gelmiş Far Cry 3. Tropik bir adaya düştükten sonra, buranın bir cennet değil, tam tersine delilik, insan ticareti ve şiddetin hüküm sürdüğü bir cehennem olduğunu anlayan kahramanımızın maceraları uzun süre sizinle olacak.



Call of Duty: Black Ops 2
PC, PS3, 360
Uzun süredir aynı kalıplarla ilerleyen CoD'u kabuğundan çıkartmak için çok uğraşmış Treyarch. Bazılarında başarılı olmuş, bazılarında olamamış. Ama, değişim iyidir.

Halo 4
360
Yeni bir yapımcının ellerinde şekillenen Halo 4, üçlemenin sonundan bayrağı büyük bir maharetle alıp taşımayı başarıyor. 360'ın en iyi oyunlarından biri.

Dishonored
PC, PS3, 360
Thief'in atmosferini ve oynanışını, Half-Life 2'nin mimari güzelliğini alın ve tamamen yeni bir steampunk evreninde bir araya getirin. İşte Dishonored!

Borderlands 2
PC, PS3, 360
FPS'lerini serbest yapılı, bol silahlı, komik ama şiddetli sevenlere tavsiyemiz, Borderlands 2'yi gözü kapalı almanızdır.

Battlefield 3 + DLC'leri
PC, PS3, 360
Tüm zamanların en iyi multiplayer tecrübelerinden birisi Battlefield 3. Düzenli çıkan DLC paketleriyle heyecanını daim tutmayı da beceriyor yapımcılar.

The Darkness 2
PC, PS3, 360
Karanlığın içinden gelen The Darkness II, bizi gafil avladı. İlk oyundan sonra çizgi romanımsı grafiklere dönen oyunun bu kadar iyi çıkacağını hiç beklemiyorduk doğrusu.

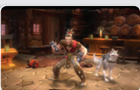
RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni



BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION
PC, iOS

Tüm zamanların en büyük, en önemli rol yapma oyunu Baldur's Gate yeni bir oyuncu nesliyle ilk kez buluşuyor. Yüksek çözünürlüklü grafikleri, bazı hatalardan arındırılmış oynanışı ve gücünüzü çeşitli yaratık gruplarına karşı denemenize izin veren yeni The Black Pits bölümleriyle, 14 yıl öncesinden kopup gelen, tekrar bulunması zor bir nostalji rüzgârı.



Torchlight II
PC
Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı oldu.

The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece son yılların en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.

Diablo III
PC
Her türlü şikayete, sızlanmaya ve kızgınlığa rağmen Diablo III için gelecek yenilikleri merakla bekliyoruz. (Bu sırada Serpil 40 milyona bıçak sattığı için acayip mutlu oldu :)

Legend of Grimrock
PC
Dört karakterle aynı anda, dört ana yönde yürüyebilmek... Harita metod defteriyle harita tutmak... SSI oyunları... Bunlar içinizi kıpırdatıyorsa LoG sizin oyununuz demektir.

Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.

Klasik

The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON

Yeni



HOTLINE MIAMI
PC

Piksel piksel grafikler, eciş bücüş tiplemeler ve insanı tribe sokan bir müzik seçimiyle, psikopat ve kanlı, işte yılın en başarılı serbest yapım oyunlarından birisi: Hotline Miami, 80'li yılların havasını sanki bir David Lynch filminin veya dizisinin tekrarlanan düzeni içinde sıkışıp kalmışcasına sunuyor. Her seferinde aynı yerde ölüp de bıkmadan usanmadan tekrar tekrar denemekten yılmadığınız bir yapısı var. Başladınız mı duramıyorsunuz.



Assassin's Creed III
PC, PS3, 360
Beş oyunluk üçlemenin (?) son oyunu olarak başarılı bir çizgi tutturmayı başarıyor Connorgillerin Assassin's Creed. Ama hiçbir oyun ikinci oyunun tadını veremedi, o ayrı.

Hitman: Absolution
PC, PS3, 360
Bu aralar da ne suikastçı yaptı birader! Birader demişken, barkod kafalı ajanımız 47 çok iyi bir geri dönüş yaptı. Sevindik.

Resident Evil 6
PS3, 360
Üç farklı senaryo -ve yönetilecek altı farklı karakterle son yılların en zengin içerikli aksiyon oyunu RE6. İnternette şikayet edenleri kaale almayın siz, gerçekten şahane bir oyun.

Tekken Tag Tournament 2
PC, PS3, 360
Tam 12 yıl önce PS2 için çıkan TTT'ın yenisi, bu kez PlayStation 3 için karşımıza çıktı.

Dark Souls: Prepare to Die Edition
PC, PS3, 360
Dark Souls'un PC versiyonuna Games for Windows Live yüzünden kızgın olsak da, kaçırılmaması gereken bir oyun. Çözünürlük yamasıyla oynayınca şahane hale geliyor.

Sleeping Dogs
PC, PS3, 360
Çin'de geçen GTA değil, ondan çok daha fazlası. Batman'den sonra en iyi dövüş sistemlerinden birisi ve Hong Kong'uyla tam bir aksiyon fırtınası.

Haftada ortalama kaç saatin oyunlarla geçiyor?

1. *8'le 10 arası. İş dünyası acımasız, uyku zamanla daha tatlı gelmeye başlıyor. -GÖKER*
2. *Haftasından haftasına değişiyor aslında. Şu aralar Far Cry 3'e sardım mesela, günde 2-3 saatimi ona ayırıyorum. -BUĞRA*
3. *Ben diyeyim 20, siz deyin 30 saat... Allah'a şükürler olsun ki anlayışlı bir karım var... Sosyal Yaşam da kim? Hangi gastenin köşe yazarı? -SİNAN*
4. *Bazı gün 6 saat, bazı gün hiç, oradan hesapla! (HESAPLAYAMADI). -SERPİL*
5. *On saatin üstüne pek çıkmıyor-du, ta ki League of Legends oynamaya başlayana kadar. -EREN*

Oyunlardan zaman kısacak olsan, hangi yönünü geliştirmek isterdin/geliştirebilirsin?

1. *Bir yabancı dil daha öğrenebilirdim. Bakarsın halen öğrenebilirim! -GÖKER*
2. *Yeni bir dil öğrenmek isterdim. Veyahut Krav Maga fena olmazdı. -BUĞRA*
3. *Aikido yapmak istemişimdir hep, ama bu cüsseyle ancak "Ayı ki o?!" yapabilirim. Önce biraz spor yapsam ne güzel olur :) -SİNAN*
4. *Doğu yönümü. -ESER*
5. *İnternetteki ücretsiz derslere (Coursera, Udacity, vb.) daha fazla vakit ayırırdım. -EREN*

Annenleri en son ne zaman aradın? Yeteri kadar sık aramıyorsun, değil mi?

1. *Doğum günüm için İstanbul'a geldiler sağ olsunlar. Tek çocuk olmanın güzelliği :-) -GÖKER*
2. *Ben aramaya fırsat bulamadan annem beni gün aşırı arar zaten. -BUĞRA*
3. *Aynı şehirde, yarım saat mesafede oturduğumuz halde, bazen 1 hafta aramayı unutuyorum. Ben bir öküzüm, affet beni Anneciğim! -SİNAN*
4. *Annemler varlığımı unutmak üzere görüşemediğimiz için :(-SERPİL*
5. *Ben aramasam o arıyor, hatta bazen yan odadan e-posta atıyor... İmdat! -EREN*

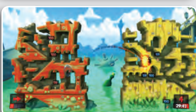
STRATEJİ



Fallen Enchantress
PC
Bir yıl önce çıkan Elemental'in hatalardan arındırılmış, kendi başına da oynanabilen eklenti paketi.



XCOM: Enemy Unknown
PC, PS3, 360
20 yıllık bir klasiğin muhteşem dönüşü! Yeni nesil grafikler, daha rahat bir oynanış ve eski zorluğuyla XCOM tam bir klasik!



Worms Revolution
PC, PS3, 360
Yeni fizik motoru ve suyun sadece bölümlerin dibinde değil, her noktada tehlikeli olması her şeyi değiştiriyor kurtçuklarımız için.



FTL: Faster Than Light
PC
Kickstarter'da hayat bulmuş, küçük ama muhteşem bir strateji oyunu. Küçük uzay geminizle "uzayın en sağına" ulaşabilecek misiniz?



Wargame: European Escalation
PC
Tank paletleri altında ezilen otlardan, savaş alanında ilerleyen mekanize tugaylara kadar yükselebildiğiniz, son zamanların en iyi stratejisi.

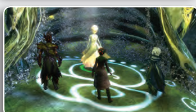
DVO & ONLINE



PlanetSide 2
PC
Şimdiye kadar FPS oynadığınızı mı sanıyorsunuz? 1000 kişinin birbirine daldığı devasa bir gezegende hiç bulundunuz mu?



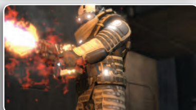
Natural Selection 2
PC
Half-Life 2 modluğundan, tek başına ayakta duran sapasağlam bir online oyuna dönüştü Natural Selection 2. FPS ve strateji bir arada.



Guild Wars 2
PC
Tam anlamıyla "muhteşem" tanımının karşılığını görüyoruz Guild Wars 2'de. DVO'ları kısırlaştıran unsurların çoğundan kurtulmuş, heyecanlı, aksiyonlu ve şahane gözüken bir oyun olmuş.



Tribes: Ascension
PC
Orijinal Tribes modeline birebir uyarak, pek çok modern oynanış özelliği getirilmiş oyuna. Bedava olmasıyla birleşince, bu oyunu kaçırmanız ayıp oluyor.



Blacklight Retribution
PC
Tamamen free2play olan Blacklight Retribution, Call of Duty benzeri kapalı mekanlarda hızlı piyasa çatışmaları sunan, çok kaliteli bir oyun.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Euro Truck Simulator 2
PC
Avrupa'yı baştan başa dolaşan bir TIR şoförü olmak nasıl bir histir, hiç merak ettiniz mi? ETS2 bunu sonuna kadar yaşatacak.



Need for Speed Most Wanted
PC, PS3, 360
NFS serisinin en sevilen parçalarından olan Most Wanted günümüze yeniden uyarlandı. Serbestçe gezebildiğiniz yapısı insanı cezbediyor.



Forza Horizon
360
Xbox 360 almaya sebep olacak kadar güzel bir seridir Forza. Horizon da açık dünyası ve muhteşem oynanışıyla bir istisna değil.



F1 2012
PC, PS3, 360
Codemasters'ın yarış oyunları konusundaki uzmanlığı F1'in bu yılki versiyonunda kendisini gösteriyor. Bu sporu seviyorsanız, daha iyisi yok.



TrackMania 2 Canyon
PC
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.

AYIN ALTIN OYUNU



Planetside 2

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

2013'ün ilk üç ayı inanılmaz güzel geçecek, şu aşağıdaki oyunlara bir bakar mısınız?

OCAK '13	
Agricultural Simulator 2013	PC
Anarchy Reigns	PS3, 360
NBA 2K13	WiiU
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	WiiU
The Book of Unwritten Tales: Critter Chronicles	PC
DmC Devil May Cry	PC, PS3, 360
Marvel Avengers: Battle for Earth	WiiU
Ni No Kuni: Wrath Of The White Witch	PS3

ŞUBAT '13	
Fist of the North Star 2	PS3, 360
Hitman: HD Trilogy	PS3, 360
Dead Space 3	PC, PS3, 360
Wreck-It Ralph	3DS
Aliens: Colonial Marines	PC, PS3, 360, WiiU
Metal Gear Rising: Revengeance	PS3, 360
Dynasty Warriors 7: Empires	PS3
Persona 4: Golden	PS Vita
BioShock Infinite	PC, PS3, 360
Omerta: City of Gangsters	PC, 360

MART '13	
Might & Magic Heroes VI: Shades of Darkness	PC
Need for Speed Most Wanted (2012)	WiiU
Rayman Legends	WiiU
Tomb Raider	PC, PS3, 360
Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate	3DS

SPOR & MENAJERLİK



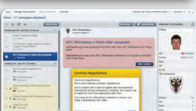
FIFA 13
PC, PS3, 360
Futbolun şanını ve en keyifli yanlarını yaşamanızı sağlayacak, online özellikleriyle "boş vakit" tabirini unutmanızı sağlayacak muhteşem bir FIFA.



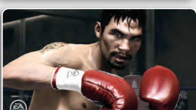
PES 2013
PC, PS3, 360
Oynanış biraz daha ağırlaşmış ve top kontrolü düzeltilmiş. Fakat sorunlarıyla birlikte rakibinin yine gerisinde kalmış.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.

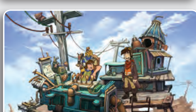


Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

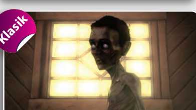
MACERA & BULMACA



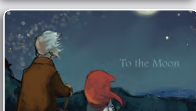
The Room
iOS
Boş bir odanın ortasındaki tek bir kasanın etrafındaki mekanizmalar ve bulmacaları çözdüğünüz The Room, bu yılın en iyi iOS oyunu seçildi.



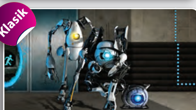
Deponia
PC
LucasArts klasiklerini andıran karakterleri ve el çizimi grafikleriyle, güzel bir macera oyunu sizleri bekliyor.



The Walking Dead
PC, PS3, 360, iOS
The Walking Dead serisi TV dizisinden daha iyi bir hale geldi. 5. bölümün de yayınlanmasıyla ilk sezon sona erdi, merakla yeni sezonu bekliyoruz!

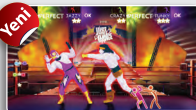


To The Moon
PC
Son derece basit görünüşlü bu oyun, ne kadar güzel olabilir. Sizi beş dakika içinde güldürecek, ağlatacak, günlerce aklınızdan çıkmayacak kadar.

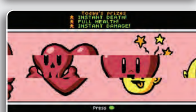


Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

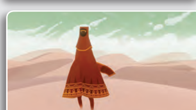
GARİP TÜRLER



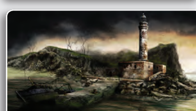
Just Dance 4
PS3, 360, Wii, Wii U
Sadece dansettiğiniz bir oyunun dördüncü versiyonu. Daha fazla açıklamaya gerek yok sanırız.



Retro City Rampage
PC, PS3, 360, Wii, PS Vita
80'ler ve 90'lardan aklınıza gelebilecek, nostalji damarınızı kabartacak her şey tek bir oyunda toplanmış.



Journey
PS3
Thatgamecompany, Flower'dan sonra yine insanın ruhuna dokunan bir oyun yapmayı başarmış. İki saatlik bu yolculuk size çok şey katabilir.



Dear Esther
PC
FPS oyunu türünden ateş etmeyi, silahı, sağlığı ve düşmanı çıkartırsanız, nasıl bir oyun elde edersiniz? Görünen o ki, oldukça iyi bir "oyun".



Catherine
PS3, 360
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).

ORGANİZE SANAYİ



DUMANLI

Bu ay bir garip geçti buralarda. Hem çok hızlı, hem de ölümüne yavaş. Geçer gibi yapıyor da, geçmiyor gibiydi; öyle ki, zaman mefhumumu yitirdim. Organize Sanayi'de bir ilki gerçekleştirerek, diğer yazılarımı tamamlamadan giriş yazısını yazmaya başlamamın sebebi bu olsa gerek. Bu aralar hayatımda pek çok ilkin gerçekleşmesinden dolayı "Hadi bu da bir ilk olsun." demiş de olabilirim. Peki hayatım değişti mi, ya da değişmesi için çaba sarf ediyor muyum? Sanmıyorum. Bunun için yeterince cesaretim yok sanırım. Düşününce, ne zaman olmuştu ki zaten? Herkes kendinde olmayanı istermiş derler, belki benim de biraz cesaret istememin nedeni budur. Havanın etkisi mi bilmem, düşüncelerim dumanlı; ama bir o kadar da açık. Neyse... Test sistemi yanımda homurdanıyor "Eöeeh!!" diye, Sanayi'ye geri döneyim (fan diliyle anlaşıyoruz biz). Farklı ve güzel ürünler, muhabbetler, tatlı/tatsız anlar, bolca da çay ve kahve eşliğinde Organize Sanayi, bir ay daha büyüdü gözlerinizin önünde. Hep birlikte büyüttük ve güzelleştirdik onu. Bazen hızlı, bazen yavaş, bazen rahat, bazen sancılı bir büyüyüş oldu ama büyüdü işte.

Sanayinin 63. ayına tanıklık etmek istemez misiniz? Buyrun o halde.

-MERT YİĞİT DOĞRU

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS — Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ

Logitech

- BenQ XL2410T
- Aerocool Touch 2000
- Aerocool Strike-X 1100W
- Intel Core i7-990X
- Akasa Venom Voodoo
- Geil Evo Corsa
- Logitech G930
- Asus Matrix Platinum GTX 580
- Akasa Venom Toxic
- Logitech G9x
- Aerocool Strike-X
- Team Xtreem S3 120 GB
- Asus Maximus IV Extreme Z
- Logitech G510
- WD Black
- Logitech Z906

AKORTEK · intel CORE i7 inside · akasa · Team Team Group Inc. · GeIL · Aero Cool · WD

Logitech G710+

YAZMAK HİÇ BU KADAR KEYİFLİ OLMAMIŞTI! -MERT YİĞİT DOĞRU

ORGANİZE SANAYİ'NİN KAPISINDAN içeri adımını atan ikinci mekanik klavyeye merhaba deyin. "Hi", "Helöv" falan da demenize gerek yok hem, Türkçe biliyor kendisi. Evet yanlış duymadınız; hem Türkçe, hem mekanik, hem de Logitech G serisi bir klavye bu. Yani dibine kadar da oyuncu!



KLAVYE DİYE NİCESİNE SARILDIM
Aslında nicesi falan değil, Post Mortem bölümünde bu sayfalarda da konuk ettiğim ve 9 senedir inatla çalışmaya devam eden turuncu bir klavyem var sadece (yanlış hatırlamıyorsam ilk aldığımda beyazdı). O inat etti bozulmuyor, ben inat ettim o bozulana kadar klavye almayağım. Gerçi bu inatlaşmanın sonucunda olan bana oluyor ama olsun. Organize Sanayi de olmasa gözümüz klavye görmeyecek vallahi.

G710+'ı masanızın üstüne koyduğunuzda gözünüze üç renk çarpacak: Turuncu, gri ve siyah. WASD ye yön tuşlarının metalik gri olması, 4 kademeli beyaz arka aydınlatmaya sahip ürünün daha profesyonel görünmesini sağlıyor (dilerseniz sadece WASD ve yön tuşlarını da kademeli olarak aydınlatabiliyorsunuz). Klavyenin solundaki 6 adet programlanabilir G tuşunu çevreleyen turuncu da, bu profesyonelliğe bir renk getirmiş. Tamamen gri ve siyah olan bir tasarıma sahip bir klavyeyle oyun oynamak ne kadar eğlenceli olabilirdi ki zaten?

BENİM SADIK YARİM G710+ İMİŞ
"5 dakikadır bir mekanik muhabetidir dönüyor. Nedir bu?" diye soranınız olabilir. Sonuçta, ülkedeki mekanik klavyelerin sayısı bir elin parmaklarını geçmiyor. Her tuşun altında ayrı birer mekanik anahtarın bulunduğu bu klavyeler, geleneksel klavyelere göre daha uzun ömür, daha yüksek tepki süresi ve daha keyifli kullanım gibi artılar sunuyor. Daha ağır oları da bir artı olarak sayılabilecekken, biraz gürültülü olmaları sıkıntı çıkarabiliyor. Bu klavyede kullanılan Cherry MX Brown anahtarlarla bunun epey önüne geçilmiş; ancak yine de, özellikle yazı yazarken klavyenin biraz gürültü çıkardığını belirtmekte fayda var.

Ama bu bir oyuncu klavyesi değil mi, kim takar çıkardığı azıcık gürültüyü? Eşzamanlı olarak 26 farklı tuşa birden basabildiğimiz G710+ (duy bunu ey 3 tuşa birden basınca alarm veren klavyem!) ile, Windows tuşunu da etkisiz hâle getirebiliyoruz. Oluşturduğunuz ve 70MB'lık hafızasında saklayabildiğiniz üç farklı kulanıcı profiliyle, herkesin ayarları/makroları kendine ayrıca. Medya tuşları, ses ayarı ve bir adet USB 2.0 girişi de klavyenin ekstraları arasında.

G710+, MEKANİK OYUNLAR DİLER
Neyse ki incelemeleri yazmaya daha yeni başladım. Bu klavyeyi bana verseler sabahlara kadar yazar, tüm Oyungezer'i tek başıma çıkarırım be, heheyt! Neyse, şimdilik Organize Sanayi'yi bitireyim de, gerisine sonra bakarız. Fiyatı birazcık tuzlu olduğundan ve benim boyu devrilesice klavyem dimdik ayakta durduğundan dolayı evimde kullanamayacağım nasıl olsa. Tadını çıkarayım.

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Mekanik, oyuncu, Türkçe Q
Eksiler: Yok
Üretim: Logitech www.logitech.com
İthalat: Logosoft www.logosoft.com.tr
Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 324TL (KDV dâhil)



Twitter Filtreleri

TWITTER-INSTAGRAM SAVAŞI RESMEN BAŞLADI
Geçtiğimiz aylarda Twitter ve Instagram arasında pek çok olay döndü biliyorsunuz. Öncelikle Instagram, Twitter ile olan bağlarını kopardı (Facebook yaktı gül gibi uygulamanın başını!). Daha sonraysa Twitter, Android ve iOS uygulamalarına getirdiği güncellemeyle (gerçi daha iOS'e gelmemişti ben bu haberi yazarken), bu iki sistemdeki uygulamasına 8 adet filtre ile otomatik renk düzenleme ve kırpma gibi farklı resim düzenleme özellikleri ekledi. Bu hizmet için Aviary ile birlikte çalışan firma, sahip olduğu kullanıcı sayısı da göz önüne alınırsa piyasada kolaylıkla kendine yer edinebilir gibi duruyor. Bana sorarsanız Instagram'dan uzaklaşmanın tam zamanı! (İnsanın Instagram hesabı olmayınca bunu ne kadar rahat söyleyebiliyor di mi?)



Acer Iconia W510

ACER FARKLI BİR YOL DENİYOR -BURAK AKMENEK



BUGÜNLERDE BİRÇOK değişik tablet modeline rastlıyoruz ve hatta önümüzdeki aylarda daha da fazlasıyla karşılaşacağız. Bu kadar çok çeşit olunca haliyle aralarından seçim yapmak da zorlaşıyor. Aslında şu sıralar oldukça heyecanlı bir dönemden geçiyoruz. Zira uzun süredir kullandığımız ve alıştığımız Windows 7'den sonra yeni ve kullanımı oldukça farklı bir Windows sürümüne geçiş sürecindeyiz. Fakat önceki Windows sürümüne göre bu kez işler farklı. Bu sürüm, kendi cihazlarını yaratıyor desek yanlış bir saptamada bulunmuş olmayız; her Windows 8'li tablette bulunan ve aktif olarak kullanılabilen Windows tuşu gibi.

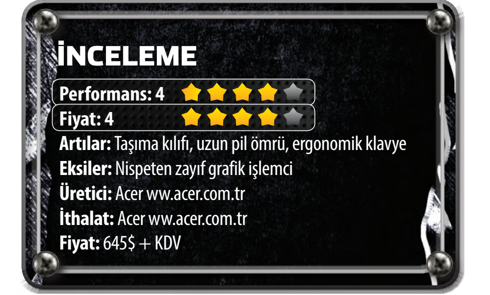
BU BİR NETBOOK... HOOP, EKRANI ÇIKTI AMA!
Acer Iconia W510, "detachable" denilen, yani klavyesi ve ekranı birbirinden ayrılabilen bir model. Haliyle ekran aslında başlı başına bir tablet ve klavye onun aksesuarı. Klavye aynı zamanda 12 saat ekstra pil ömrü ve bir adet USB girişiyle ürüne katkıda bulunan bir ek olarak görülebilir. 10,1inç boyutundaki IPS panelli tablet 1366x768 çözünülürlüğe sahip. Üzerinde 1,80GHz çift çekirdekli Intel Atom Z2760 işlemci ve 2GB DDR2 bellek var. Dahili depolama alanı 64GB ve Micro SD kart girişiyle bu alan daha da artırılabiliyor.

Kullanım pratikliğine gelecek olursak... Tabletle beraber gelen klavyeyi görünce önce bu ürünü kafanızda bir netbook sınıfına koyuyorsunuz. İşlemci de Atom olunca öyle bir imaj çiziyor. Ama o klavye aslında ürüne büyük bir katkıda bulunuyor. Onun sayesinde çok hızlı bir şekilde çalışabiliyorsunuz. Windows 8'i daha kolay kullanmak istediğinizde ise dokunmatik ekranın nimetlerinden faydalanabiliyorsunuz. Ancak işlemci ve dahili grafik çipi yüzünden oyun oynarken yer yer kasılmalar oluyor. Örneğin Fruit Ninja oynarken oyundan menüye geçişte kasılmalar yaşadım. Full HD film seyretmeye kalktığınızda da uzun aralıklarla saniyelik takılmalar yaşanıyor. Ama 720p filmlerde bir sorun yok. Ürünün bir diğer sıkıntısı da, üzerindeki hoparlörlerin elinizin altına doğru gelmesi. Bu yüzden oyun oynarken onları istemeden kapama riskiniz var.

KLAVYE RAHATLIKTIR!
Çalışmak istediğinizde klavye gerçekten büyük bir rahatlık sağlıyor. Webde gezinirken ya da ofis programlarını çalıştırırken bir sorun yaşamıyorsunuz. Tablet klavyeye göre daha ağır olduğundan (1,2kg civarında, klavye ise 800g) kucağınıza aldığınızda dengesizlik olabiliyor. Yani masaüstünde çalışmak için daha uygun. Elinizde taşımak istediğinizde de bir süre sonra ister istemez bir destek arıyorsunuz.

Tableti üç gün boyunca mail'lerime bakmak, oyun oynamak, webde dolaşmak ve Facebook, Twitter için kullandım. 2,5 günün sonunda şarj etmek zorunda kaldım. Performansı iyi, ancak arada çalışırken klavyeyi taktığımı da atlamayalım.

Acer Iconia W510, şu sıralar TTNET'te kampanyada. Bana sorarsanız tasarım açısından başarılı, şık ve ergonomik bir ürün ama eksiksiz eğlence için daha güçlü bir işlemci ya da en azından grafik işlemcisine ihtiyacı var. Yine de gözden kaçırılması gerek.


İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Taşıma kılıfı, uzun pil ömrü, ergonomik klavye
Eksiler: Nispeten zayıf grafik işlemci
Üretici: Acer ww.acer.com.tr
İthalat: Acer ww.acer.com.tr
Fiyat: 645$ + KDV

A4TECH

PK-910H 1080p Full-HD Webcam

KİME GÖRE, NEYE GÖRE 1080P? -EREN OKKA



"1080P" DENDİĞİ VAKİT zihnimizde bir çözünürlük teriminden ziyade, bu çözünürlüğün bir getirisi olan yüksek görüntü kalitesi canlanıyor. Lakin her nasıl ki bir fotoğraf makinesinin *on yüz bin milyon* megapiksellik çözünürlüğe sahip olması tek başına bir anlam ifade etmiyorsa, A4Tech'in bu yeni web kamerasının "1080p Full-HD" olması da birtakım beklentilerimizi karşılamaya yetmiyor.

PK-910H, tasarımı sade ve kullanımı kolay bir kamera: Klipsini açıp monitörünüzün tepesine tutturdunuz mu tamamdır. USB 2.0 uçlu kablosu yeterli uzunlukta, kasanız yerde duruyorsa dahi erişim sıkıntısı yaşatmıyor. Kameranın eklem noktasından 360 derece dönebilmesi ve tutturma yerlerinin yumuşak bir malzemeyle kaplanmış olması da hoş birer ayrıntı. Cihazın üzerinde herhangi bir ayar düğmesi veya fotoğraf çekme tuşu olmasa da dâhili mikrofon var. Ek bir yazılıma ihtiyaç duymadan, taktığınız gibi çalışıyor. Bilgisayarınıza bağladığınız gibi hemen Skype ve benzeri yazılımlarda kullanmaya başlayabilirsiniz. Dilerseniz kutusundan çıkan IM Magician adlı yazılım sayesinde fotoğraf ve video kaydı da alabilirsiniz. Ben de bu yazılımla bilumum şebeklikler yapmayı ihmal etmedim.

İş görüntü kalitesine geldiğinde, PK-910H ne yazık ki ortalama bir performans sergiliyor. 16 megapiksele (4608x3456) kadar fotoğraf yakalayabilse de bu interpolasyonla artırılmış bir değer (zaten webcam ile 16MP resim çekip ne yapacaksınız, o ayrı konu). 30fps'ye ve 1080p'ye kadar sağladığı video görüntüsüyse aydınlık ortamlarda dahi pek tatmin edici değil. HD video kaydı yapan bir cihaza ihtiyacınız varsa ve kaliteli görüntü almak istiyorsanız kesenin ağzını biraz daha açmanızı, standart bir webcam arayışındaysanız da aynı fiyat aralığındaki başka marka ve modellere göz atmanızı öneririm. Varsın "1080p" olmayıversin.

İNCELEME
Performans: 3
Fiyat: 4
Artılar: Kullanımı kolay, fiyatı uygun.
Eksiler: Malzeme ve görüntü kalitesi düşük.
Üretici: A4Tech www.a4tech.com
Dağıtıcı: Multimedya Bilgisayar www.multimedya.com
Fiyat: 28$ + KDV

CS6'ya Retina Ekran Desteği

LIGHTROOM'UN ARDINDAN PHOTOSHOP VE ILLUSTRATOR DA YÜKSEK ÇÖZÜNÜRLÜĞE KAVUŞTU

Adobe, yayınladığı son güncellemelerle birlikte Photoshop ve Illustrator'a Retina ekran desteği getirdi. Apple ufaktan ufaktan tüm ürünlerinde Retina ekran kullanmaya başlarken, Adobe de CS6 uygulamalarına birer birer bu desteği sunmaya devam ediyor. Şimdiye kadar Lightroom, Photoshop ve Illustrator'ı güncelleyen firma, bunların yanı sıra Dreamweaver, Edge Animate, Photoshop Touch, Prelude, Premiere Pro ve SpeedGrade'e de çözünürlük ayarı çekeceğini sitesinden bildirmişti. Çözünürlüğü yüksek görsellerle daha rahat çalışma imkânı sunan güncelleme, uygulamala araç çubuklarını, düğmeleri ve çerçeveleri de yüksek çözünürlüklü halleriyle değiştiriyor (Photoshop'un mesela 2500 civarında ikonu ve sembolü değişmiş). Güncellemeleri henüz indirmediyseniz bir Google'a bakar valla, uğraştırmayın beni şimdi.

Gigabyte F2A85X-UP4

SIRADAKİ ANAKARTIMIZ, AMD SİSTEMLERE GELİYOR! -MERT YİĞİT DOĞRU

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

SENELER BOYUNCA tüm oyun alemlerine AMD tabanlı bilgisayarımla aktığımdan olsa gerek, AMD'ye karşı ayrı duygular besliyorum. Aralık ayı dâhilinde Sanayi'den içeri giren ilk AMD'li anakart olan Gigabyte F2A85X-UP4 ile bu duygular doruğa ulaşıyor, ne de güzel oluyor.

KÖPRÜDEN ÇOK SULAR AKTI

Tabii benim bilgisayarım bir tarihi eser klasmanında olduğundan, şu anda sözü geçen anakart ve işlemci ailesiyle arasında dağları geçtim, dünyalar kadar fark var. Kart, AMD A85X çipset ve FM2 soket kullanıyor. Bunların yanı sıra, bugüne kadar gördüğümüz pek çok Gigabyte teknolojisine de sahip kendisi: Neme dayanıklı kart yapısı, "Ultra serin, ultra etki, ultra performans" sloganlarının altını başarıyla dolduran bileşenlerden oluşan Ultra Durable 5, kullanımı ve ince ayar deneyimini üst seviyeye taşıyan Digital Power, 3D BIOS (aah, ah... nerede o eski mavili BIOS'lar...) ve Dual UEFI BIOS gibi. Yetmez mi?

"Ama bunun ekran kartı yok ki? Neden arkasına görüntü çıkışı koyuyorlar?" diye soranınız var di mi hâlâ, inkâr etmeyin. Öyle diyenlere iyi bir haberimiz var: Teknoloji ilerledi ve artık GPU ve CPU tek bir yerde birleşti (teeey, tey)! İşte bu anakartın ardındaki DVI, VGA, HDMI ve DisplayPort görüntü çıkışları da bu amaçla konmuş. Diğer gördükleriniz de ses giriş çıkışları, 4'ü USB 3.0 olmak üzere toplam 6 USB bağlantı noktası, bir adet eSATA, S/PDIF, PS/2 klavye ve fare bağlantı noktası ve ethernet bağlantısı bulunuyor. 64GB'a ve 1866MHz'e kadar DDR3 bellek takabildiğimiz anakartın üzerinde 3 adet PCI Express X16 slotu bulunuyor. AMD CrossFireX, AMD Dual Graphics ve Lucid Virtu MVP özellikli kartta, en az sıkıntı çekeceğiniz alan grafik performansı olacaktır herhalde (anladınız siz şimdi, gidip de 100TL'lik ekran kartı takıp Tamir Atölyesi'ne gelmeyin "Mert Usta böyle böyle, ver bunun hesabını bana." diye).

BENCE... AMD.

AMD Trinity ailesine geçmek istiyorsunuz, işlemciniz için ATX formunda sıcak bir yuva arıyorsunuz. Artık buldunuz. Piyasadaki en uzun ömürlü ve stabil kart üreticilerinin başında gelen Gigabyte, F2A85X-UP4 ile de bu geleneğini bozmuyor. Bize de Gigabyte'ı tebrik etmek ve size iyi oyunlar dilemekten başka bir seçenek kalmıyor.

İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 4

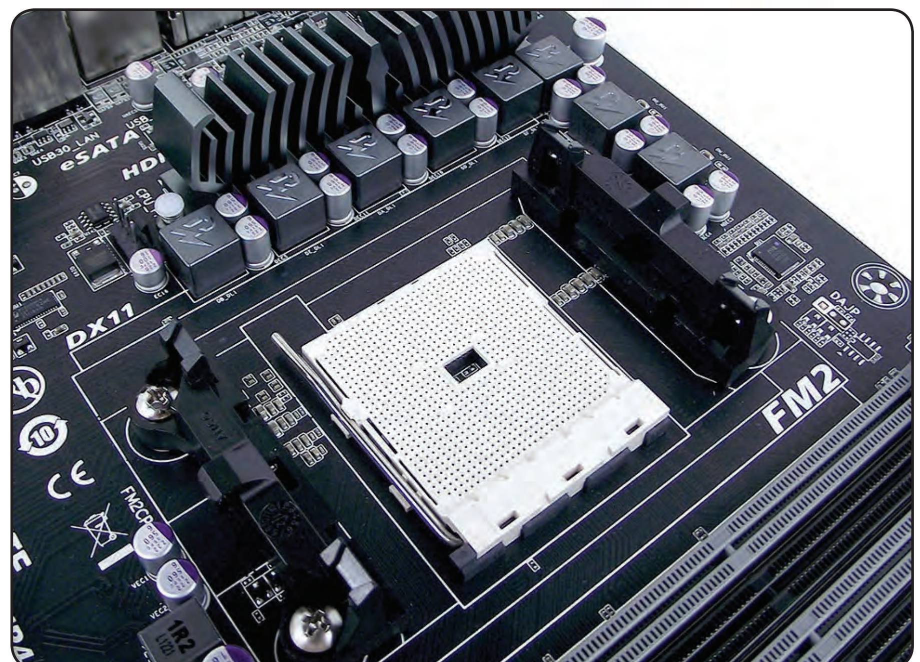
Artılar: Daha stabil, daha uzun ömürlü, daha güçlü

Eksiler: Yok

Üretim: Gigabyte www.gigabyte.com.tr

İthalat: Arena www.arena.com.tr
Endeks Bilişim www.endeksbilisim.com.tr

Fiyat: 155$ + KDV





Asus Transformer Pad Infinity TF700T

TRANSFORMER PRIME'DAN SONRA ASUS, SONSUZLUĞA UZANIYOR! -BURAK AKMENEK



ASUS, GÜÇLÜ RAKİPLERLE dolu tablet piyasasında uzun süredir sağlam adımlarla ilerliyor. Pek çok farklı modelde pek çok farklı özellik sunan firma, Transformer Pad Infinity TF700T ile ustalığını yine konuşturmuş. Baştan belirteyim, bu tablet yeni bir model değil ve test merkezimize gelirken klavyeli dock'unu yanında getirmemiş. O nedenle klavyeyi testimize dahil edemedik ne yazık ki.

1920x1200 ÇÖZÜNÜLÜRLÜK DERKEN?
Genelde 1920x1080 full HD çözünürlük rakamlarını görmeye alışkınız. Ama 10.1 inçlik Infinity daha farklı bir ebat sunuyor (klasik 16:9 değil de, 16:10). Üstelik Super IPS ekranının sahip olduğu piksel yoğunluğu, bize mükemmel görüntü kalitesi olarak geri dönüyor. Tabletin ikinci önemli özelliği 1.6GHz hızında çalışan dört çekirdekli NVIDIA Tegra 3 T33 işlemci. Bu ikiliyi tamamlayan son halkaysa, tabletin sahip olduğu 1600MHz hızında çalışan 1GB'lık DDR3 bellek. 32GB'lık depolama alanının microSD kartla artırılabildiğini de belirteyim.

Bu tabletle yapabileceğiniz çok şey var. Ama her şeyden önce şunu söyleyelim ki az önce bahsettiğim genel donanım bileşenleri sayesinde bu tablet çok güçlü. Retina ekranlı bir iPad kadar yüksek çözünülürlüklü ekrana sahip değil, evet. Ancak çalıştıramayacağı veya takılacağı bir uygulama da yok. Full HD filmleri bile gayet keyifle seyredebiliyorsunuz.

SONUÇ?
Tabletin bir başka avantajı, çok güçlü bir Wi-Fi alıcısına sahip olması. Burada kastımız çekim performansı değil, orada standartlar zaten belli. Lakin ekraftaki ağları bulmakta oldukça başarılı diyebiliriz. Ortalama 9 saatlik pil ömrü sunan Infinity genel kullanımda tek şarjla iki gün boyunca tüm ihtiyaçlarınızı karşılayacaktır.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Super IPS ekran
Eksiler: Nispeten düşük pil ömrü
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 650$ + KDV

Artes D821

KÜÇÜK VE UYGUN FİYATLI TABLET ARAYANLARA -BURAK AKMENEK



BU SIRALAR BANA çok sorulan iki soru var: "Hangi tableti alayım?" ve "Hangi ultrabook daha çok işimi görür?" Açıkçası her iki ürün için de en azından 2013'ün ilk yarısının beklenmesi gerektiğini düşünüyorum. O zaman daha çok alternatifimiz olacak ve fiyatlar biraz daha oturacak. Ama bir yandan da acil ihtiyacınız varsa şu elimdeki tablete göz atmanızda fayda var.

TABLET DÜNYASINA BEN DE GİRMEK İSTİYORUM!
Eğer yukarıdaki soru sizin de aklınızdan geçiyorsa, bir de çantanıza kolayca sığdıracağınız bir tablet arıyorsanız Artes D821'e bakabilirsiniz. 8 inçlik, kapasitif LCD ekrana sahip bu tablet 1024x768 çözünürlüğe sahip. Gücünü ARM tabanlı 1,5GHz'lik işlemcisinden alıyor. 1GB belleği ve 16GB dahili depolama alanı var. Tabii ki microSD kart girişiyle bunu artırabiliyorsunuz ve miniHDMI çıkışı sayesinde ürünü televizyona bağlayabiliyorsunuz. Yalnız bu kablo kutudan çıkmıyor. Yanında gelen miniUSB kablosuyla USB bellekleri cihaza bağlayabilir veya şarj işlemini bilgisayarınızdan gerçekleştirebilirsiniz. Unutmadan ekleyeyim, ürünün ağırlı 498gr.

Teknik özellikleri bir kenara bırakıp Artes'in kullanımından biraz bahsedelim. Öncelikle ürünün çerçevesi çok kalın olduğundan ekranı çok küçükmüş izlenimi veriyor. Tutuş ve kullanım açısından kolaylık olsa da sanki görüntülenme alanı dar gibi görünüyor. Bu arada 4:3 ekran oranı kullanımda bir sorun oluşturmuyor. Oynadığım hiçbir oyunda da bir kasılma yaşamadım. 720p film seyrederken de bir sorun çıkartmadı. Ancak Android 4.0.3 sürümünü kullanan tabletin ekranı çok yansıyor. Güneşli bir havada neredeyse ayna gibi kullanabilirsiniz. Kısacası temel kullanım ve TV'ye bağlayıp film seyretmek için iyi bir tablet.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Boyutuna göre güçlü bir tablet
Eksiler: Ekranı çok yansıyor
Üretici: Artes www.artescorp.com
İthalat: Artes www.artescorp.com
Fiyat: 410 TL + KDV



Gigabyte P2542

OYUNCU BİLGİSAYARI ALANINDA RAKİPLERİNİN GÖZÜNÜ KORKUTACAK -BURAK AKMENEK

OYUNCU DİZÜSTÜ piyasası gittikçe kızışıyor. Etraf kızıştıkça ben daha da keyifleniyorum. İyi markalardan öyle modeller geliyor ki, insan hepsinden bir tane alıp bir daha geri vermemek istiyor. Yıllardır bana göz kırpan Gigabyte dizüstü bilgisayarlar en sonunda ülkemize gelmeye başladı. Ben de boş durmadım, sarışın olanını incelemek için kapıverdim.



HAYIR FERRARİ BENZETMESİ YAPMAYACAĞIM

Gigabyte'ın dışının göz alıcı sarı rengini beğenip beğenmemek tamamen zevk meselesi ama ben tonunu oldukça sevdim. Dizüstünün bir başka göz alıcı kısmı ise monitör ve klavyeyi çeviren metal çerçevesi. Bu çerçeve aynı zamanda Gigabyte'ın köşelerini darbelere karşı koruyor. Ürünün menteşesini de gene bu metal aksam süslüyor. 15,6"lik ürün 1920x1080 çözünürlüğe sahip. Burada gücünü 2GB'lık NVIDIA GeForce GTX 660M ekran kartından alıyor. İşlemci tarafı ise, 2,3GHz hızında çalışan Intel Core i7-3610QM ile donatılmış. Üstüne 8GB bellek (1600MHz) ve 128GB SSD eklenmiş. Bizdeki inceleme ürününde ayrıntılar bunlardı ama piyasada satılan modelde 12GB bellek ve 256GB SSD olacak. Yani aşağıdaki fiyat bu konfigürasyona göre veriliyor, aman şaşırmayın.

Yukarıdaki özellikleri okuduğunuza göre artık bu dizüstünün performans olarak çok iyi olduğunu söylememe gerek yok sanırım. Gerçi 660M piyasadaki en iyi grafik işlemci değil ama yine de istediğiniz oyunu yüksek çözünürlükte kolayca oynamanıza imkan tanıyor. Dizüstünün en büyük sorunu 256GB'lık SSD'si. Üzerinde 1 adet USB/eSATA kombo, 2 USB 3.0 ve bir adet VGA ve HDMI çıkışı olan dizüstü bilgisayarı test ederken, 128'lik SSD'yle epey bir zorlandım. SSD'nin bir bölümünü Windows ve programlar zaten götürüyor biliyorsunuz. Geri kalanına 60GB'lık toplam benchmark klasörümün tamamını kopyalayamadım yahu, varın gerisini siz düşünün. 256GB da ucu ucuna yetecektir o nedenle. Tüm Steam arşivinizi yanınıza almayı düşünmeniz falan hayal yani.

Gigabyte P2552'nin üzerinde oyunla ilgili özel tuşlar ya da kısayollar yok. Chiclet klavyenin kullanımı kolay, ama o da özel bir oyuncu klavyesi değil. Bu da bu aleti güçlü bir multimedya dizüstü bilgisayar kategorisine yaklaştırıyor aslında. Yani bununla oyun oynayabilirsiniz ama müzik dinlemek ya da film seyretmek gibi diğer işleriniz için daha uygun gibi. Müzik demişken, ürünün üzerindeki THX destekli 4W hoparlörler öyle ortalığı inletmiyor ama işinizi gayet de görüyor.

ALINIR Kİ BU

Gigabyte P2542 göz alıcı tasarıma sahip güçlü bir dizüstü bilgisayar. Üstelik bir oyuncu bilgisayarına göre hafif (2,6 kg) ve ince (280mm kalınlığında). Ama şu sabit disk sorununa bir çare bulmak gerek.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Yüksek performans ve uygun fiyat
Eksiler: Dolby Digital desteği yok
Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Datastar www.datastar.com.tr
Fiyat: 1899$ + KDV



Mehr

İRAN'DAN "HELAL" VİDEO SİTESİ

"Sansür" denince hemen akıllara gelen ülkelerden biri olan İran'ın, Facebook, Google ve Twitter gibi devlerin fişini toptan çekerek kendi internet ağını oluşturma çabası içerisinde olduğunu biliyorsunuz. Ve bunun ilk adımı, bir video paylaşım sitesi olan Mehr'in açılmasıyla atıldı diyebiliriz. Böyle haberleri görünce her ne kadar halimize şükretsek de, sansür konusunda sonumuzun bir İran'a, bir Çin'e benzeyeceği ihtimali korkutuyor. Ya da bir gün bizi, tüm ülkelerin hep birlikte ortaklaşa sansür girişimlerinde bulunacağı bir dünyanın beklediğini hayal edin... Neyse, buhranlara kapılmadan kendimize gelelim. Daha düşük bir ihtimal de olsa, tersi de mümkün ne de olsa.

DOSYA

2013 TRENDLERİ

BU YIL BİZE NELER GETİRECEK?

– MERT YİĞİT DOĞRU

“Bu saatten sonra teknolojinin hızını sorgulayacak durumda değiliz” demiştim geçenlerde, Tamir Atölyesi mektuplarından birindeydi sanırım. Öyle ki artık neredeyse hiçbir teknolojik gelişmeye şaşırmaz olduk. En basitinden, cebimizdeki telefonlar bile son teknolojinin suyu çıkartılarak üretilen aygıtlar. Yıllar önce kimsenin hayal bile edemediği teknolojileri kullanıyoruz, var mı ötesi?

Geçtiğimiz ay 2012’nin “en”lerini seçmiştik ya hani, bu ay da 2013’ün bizlere neler getireceğinden bahsetmek istedik. Geçtiğimiz aydan daha kapsamlı, gayet keyifli bir dosya hazırladık. Ortadan kaybolacak olanların yanı sıra daha sık karşımıza çıkacak ürünleri ve yeni tanışacağımız teknolojileri yazdık. Yukarıda da dediğim gibi, teknoloji artık kimseyi şaşırtmıyor. O nedenle okuduklarınıza şaşırmamanız bizim suçumuz değil, onu baştan söyleyelim ki günah bizden gitsin.

2013 sizi bekliyor. Buyrun... (Çatlasın Mayalar!)

2013'TE AZALMAYA DEVAM EDECEKLER

"Emekleriniz için teşekkürler..."

Optik Sürücüler



Eminim ki aranızda optik sürücü kullanmayı çoktan bırakmış olanlar vardır. Eskiden her türlü oyunu, yazılımı, filmi bilgisayarımızla tanıştıran optik sürücüler, artık ayda yılda bir kullanılır hâle geldiler. Tüm bunları, hatta çok daha fazlasını yapmak için hızlı bir internet bağlantısı ya da taşınabilir diskler yeterli olmaya başladı. Ultrabook'lar, hibrid bilgisayarlar, iMac'ler daha taşınabilir ve ince olmak için neden ilk olarak optik sürücüleri kaldırıp attı sanıyorsunuz?

Mekanik Sabit Diskler



SSD'ler ilk çıktığında aşırı pahalı, kısa ömürlü ve de az kapasiteliydi. Ancak şu anda fiyatları mantıklı noktalarda ve uzun ömürlü olanlarını bulmak mümkün. 2013'te de hepimizin bildiği gibi fiyatlar daha aşağı çekilecek, ömürler uzayacak, kapasiteler artacak. Ve hatta SSD'ler, hızlarına hız katacak (ama onlar çok pahalı olacağından biz yine fiyat/performans modellerine yöneleceğiz). Tüm bunlar da pek çok kullanıcının geleneksel HDD'lerdense içerisinde SSD barındıran hibrid diskleri tercih etmesini sağlayacak.

"Başlat" Menüsü



Windows 8, Windows hakkında en aşina olduğumuz Başlat'ı elimizden alarak yerine bir başka alternatif sundu: Başlangıç ekranı. Windows 8 kullanmak isteyen, ancak Başlat'ı geri getiren pek çok kullanıcı oldu (Ustanın Tavsiyesi'ni okudunuz mu?). Ancak Windows 8'i olduğu gibi kullanan ve hâlinden memnun olan kullanıcılar da var. Ve er ya da geç bu kullanıcıların sayısı artacak, "Başlat" menüsüne tamamen elveda diyeceğiz. 2013 de, Windows 8'in iyice yaygınlaşmaya başlamasıyla birlikte bu sürecin iyice hızlanacağı bir yıl olacak.

Ethernet



Kablosuz ağların her yanımızı sarması ve her yeni standartla birlikte hızına hız katması, en çok da ethernet bağlantısını endişelendiriyordur eminiz. İyice mobile kaydığımız, kabloları her geçen gün hayatımızdan uzaklaştırdığımız bir dünyada yaşıyoruz. Ve çok iyi biliyoruz ki, 2013'te bu durum hızlanarak devam edecek. Şaşırmadınız değil mi?

Masaüstü Bilgisayarlar

Kabul edelim ya da etmeyelim, masaüstü bilgisayarların modası yavaş yavaş geçiyor artık. Şu anda bile evimdeki bilgisayarımda ne yapabiliyorsam bir Ultrabook'ta ya da güçlü bir hibrid bilgisayarda yapabiliyorum. Oyun oynamak mı dediniz? Dudağımızı uçuklatan oyuncu bilgisayarları, hatta all-in-one PC'ler var. Koskoca Organize Sanayi'de bulunan masaüstü bilgisayarlar bile bir elin parmaklarını geçmiyor artık... Yukarıda saydıklarıma göre daha yavaş gerçekleşecek olsa da, masaüstü bilgisayarlar da aramızdan yavaş yavaş ayrılacak. Acı, ama gerçek (masaüstü PC satışlarının 2006'dan bu yana her yıl düştüğünü biliyor muydunuz?).



2013'TE YÜKSELİŞE GEÇECEKLER

"Hepsinden birer tane istiyorum!"

Ultrabook'lar

2012 de Ultrabook'lar için fena bir yıl değildi, kabul. Ancak 2013, Ultrabook'ların altın yılı olacak bize göre. Şu an ateş pahası olan ürünlerin fiyatı ucuzlayacak, yeni gelen modeller eskilere nazaran her konuda çok daha güçlü olacak. Intel'in Haswell U işlemcileri gümbür gümbür geliyor, heyecanlanmamak elde mi?

Hibrid Bilgisayarlar

Daha önce de başarılı/başarısız bir iki modelini gördüğümüz hibrid bilgisayarlar, Windows 8 işletim sistemiyle birlikte 2013'e damgasını vuracak gibi. Eklenen klavye dock'uyla birlikte bir Ultrabook'a dönüşen bu bilgisayarlar, barındırdığı Intel Core işlemcilerle tablet hâlindeyken de çok güçlü. "Masaüstü bilgisayarlar azalarak bitecek" derken haklıymışım di mi?



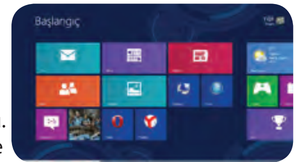


1080p Telefonlar

Eğer yazılarımı takip ediyorsanız biliyorsunuzdur, telefonların ekranlarının gün geçtikçe büyümesi hiç hoşuma gitmiyor. Daha 7-8 sene önce en küçüğü makbulken, şimdi en büyük telefonların gözde olmasına bir türlü anlam veremiyorum... Trend işte, yapacak bir şey yok. 2012'nin son haftalarında ortaya çıkan 1080p telefonlar da boyut açısından beni memnun etmeyecek tabii ki. Şimdilik Çinli bir firma olan Oppo, Sony ve HTC'nin bu yönde telefonları ve telefon söylentileri mevcut. O nedenle 2013'te, 1080p'nin üst düzey akıllı telefonlarda standart hâle geleceğini tahmin etmek zor değil.

Windows Platformu

Leş gibi Windows Mobile'dan sonra geliştirdiği Windows Phone'un ardından Microsoft, Windows RT ve Windows 8'le birlikte Windows platformunu tüm cihazlara oturttu. Yetmedi, üzerine iki adet (ve bana kalırsa son derece şık ve kullanışlı) tablet geliştirdi. SkyDrive üzerinden tüm bu cihazları ve Xbox 360'ı birbirine bağladı... Apple'ın Mac/iPhone/iPad/iCloud dörtlemesine mükemmel bir alternatif çıkardı. 2013'te bu alternatifin yükseleceğini görmek için müneccim olmaya gerek var mı?



Bulut/NAS İkilisi



Bulut bilişim aldı başını yürüdü, yürümeye de devam edecek. Ve beraberinde, evimizde kendi bulutumuzu kurmamızı sağlayan NAS'lar (Network Attached Storage) da daha çok gelişecek ve yavaş yavaş taşınabilir disklermizin yerini almaya başlayacak. iOS/Android/Windows üzerinden, evimizdeki NAS'ımızda bulunan filmi herhangi bir yerde 4G üzerinden izleyebileceğiz mesela. 4G demişken, onun da 2013'te yayılacağını söylememe gerek yok herhalde.

DOSYA







2013'TE OYUNLAR VE OYUNCULAR

2013 yılında, oyunlar ve oyuncular için de gelişmeler olacak elbette. İlk olarak OnLive, Gaikai gibi bulut oyunculuk servislerinin daha da güçleneceğini söyleyebiliriz. Burada sadece bilgisayarları düşünmemek lâzım tabii ki; bildiğiniz üzere OnLive'ı Android ve iOS tabletlerde de kullanabiliyoruz (ki konsolu da mevcut). Daha doğrusu "kullanabiliyorlar", çünkü henüz buralara gelmedi OnLive veya türevi herhangi bir servis. 2013'te gelip gelmeyeceği de şimdilik meçhul... Yıllardır sitesindeki "OnLive'ı diğer ülkelerde de açmak için çalışıyoruz" yazısını görmekten sıkıldım artık yahu!

Bu servislerin yanı sıra Steam, Origin ve GamersGate gibi dijital dağıtım hizmeti sunan servisler de gelişmeye devam edecek. Özellikle de Steam. Big Picture özelliğiyle Steam yüklü tüm bilgisayarları potansiyel bir konsola dönüştüren firma, şimdilik sadece söylentilerde dolaşan Steam Box'ı 2013'te piyasaya sürerek bambaşka bir bilgisayar oyunculuğu deneyiminin kapılarını arayabilir (geliştirdiği Big Picture özelliği ve yeni gelen Linux desteğiyle Valve, Steam Box'ın altyapısını şimdiden oluşturuyor gibi sanki). Kısacası, 2013'te de Steam, bilgisayar oyunculuğu adına dört koldan birden saldırmaya devam edecek. Bunun yanı sıra Microsoft'un, Windows 8'le birlikte geleneksel bilgisayarlarımızla tanıştırdığı Windows Mağaza'dan da bahsetmemek olmaz. Burada bulunan uygun fiyatlı casual oyunlar, tablet kullanmayan pek çok kullanıcıyı sevindirecek cinsten çünkü.

BİLGİSAYARLAR NE OLACAK?

Bu konuda pek bir farklılık yok işte. Her zaman olduğu gibi 2013'te de, masaüstü ve dizüstü bilgisayarlar gelişmeye devam edecek. AMD, NVIDIA ve Intel, çıkaracakları yeni platformlarla bizlere daha sessiz çalışan, daha az elektrik tüketen ve daha performanslı ürünler sunacak (son sayfaya bir göz atın). İşlemcilerdeki entegre GPU'lar gelişecek, kimi kullanıcılar ekran kartına ayrıca para vermemeye başlayacak. Şu anda aşırı pahalı olan ürünlerin fiyatı düşecek, ve her halükarda bilgisayarlarımız daha da güçlenecek. "Masaüstü bilgisayarlar eski popülaritesini yitirmeye devam edecek" dedik de, o kadar da uzun boylu değil!

Bilgisayarların yanı sıra, konsollar da yavaştan kendilerini göstermeye başladı. Ortalıkta çok fazla bilgi kirliliği dolaştığından, 2013'te bu konsolların çıkıp çıkmayacağı konusunda şimdilik ne desek yalan olur. Ancak 2013'te, konsollar çıkmasa bile en azından tanıtılacaklarını düşünüyoruz. Yeni nesil konsollar hakkında şimdilik elimizde sadece bir iki kod adı ve sistemlerde AMD çipler kullanılacağı bilgisi mevcut. Yeni neslin 2013'te çıkmasını diliyoruz, zira PlayStation 3 ve Xbox 360 artık çağ dışı kaldı ve bilgisayar oyunlarının da teknik kapasitesini geriye çekmeye başladılar. Bilgisayar oyuncularının suçu ne kardeşim! Sessiz ve derinden ilerleyen ve çok büyük ihtimalle 2013'te göreceğimiz bir diğer konsol projesi de Ouya. Kickstarter üzerinden başlatılan ve şu ana kadar pek çok yapımcının da desteğini alan konsol, piyasaya çıktığında ne olacak, isteklerimizi karşılayacak mı şimdilik bilemiyoruz. Ancak beklemeye değer gibi sanki, ne dersiniz? Özellikle de Indie geliştiricileri ve Indie severler için.

MOBİL OYUNLARDA DURUM NE?

2013'te, mobil oyunlar da gelişimlerini sürdürecek elbette. ARM tabanlı tablet bilgisayarlar ve telefonlar güçlendikçe, oyunlarımız da aynı ölçüde güçlenecek. Bu da mobil konsollara, özellikle de hâlihazırda satışları hiç de iyi gitmeyen PS Vita'nın üzerine daha fazla yük bindirecek. Hatta ölçeği biraz daha büyüterek şöyle diyeyim: 2013 senesi, mobil el konsollarının geleceğini belirleyen bir sene olacak. Gidişat, PS Vita ya da herhangi diğer bir mobil konsolun, türünün son örneği olacağını gösteriyor şimdiden. Ancak, bu konu hakkında şu anda bir şey söylemek için erken tabii ki. Bekleyip göreceğiz hep birlikte.

2013 TRENDLERİNE BİR KATKI DA BİZDEN: SIGMANIL!

Kinect ve benzeri derinlik sensörlerinin gücünü ardına alarak, SigmaNIL (Sigma Natural Interface Library) ismindeki kütüphaneyi geliştiren SigmaRD'yi duymuş muydunuz? Peki bu firmanın bir Türk firması olduğunu, bahsi geçen SigmaNIL ile dünyada ses getirdiğini ve 3 farklı yarışmadan 2 birincilik (CVPR Gesture Challenge 2012 ve Asus Xtion Pro Developer Challenge), 1 de üçüncülükle (PrimeSense OpenNI Developer Challenge) döndüğünü biliyor muydunuz? "Hepsi iyi hoş da, nedir bu SigmaNIL?" diye mi düşünüyorsunuz? Anlatayım. Parmaklarınızın bile en ince hareketini algılayabilen, el kemiklerinizi takip ederek daha doğru tepkiler veren, özel el işaretlerini tanıyabilen ve tüm derinlik sensörleriyle çalışabilen bir teknolojiden bahsediyoruz burada. Evimizde bayıla bayıla kullandığımız Kinect'in suratına bile baktırmayacak bir teknolojiden... (Şunu bir izleyin: *vimeo.com/55901029*) Tabii bu arada Microsoft'un eli de armut toplamayacak ve söylentilere göre yeni Xbox'la ve sanal gerçeklik gözlükleriyle birlikte Kinect, 2.0 sürümüyle oturma odamıza kurulacak. Hareket ve seste artırılmış doğruluk oranları ve 4 kişiye kadar hareket takibi de cabası. Sony'nin de parmağımızı silaha çeviren bir sistem üzerinde çalıştığını ve sistemin patentini aldığını söylesem ne dersiniz? "2013'te derinlik ve hareket algılama teknolojisinin daha da gelişeceğini ve çok daha fazla oturma odasına kurulacağını" söylersiniz herhalde di mi (ne çok soru sordum ben bugün)?









YENİ YILIN SPEKÜLASYONLARI

Tüm bu yazılan ve çizilenlerden, 2013'ten beklentilerinizi az çok belirlemişsinizdir. Peki 2013'te başka neler olacak? Dosyayı kapatmadan, kıyıda köşede bulunanlardan ve naçizane tahminlerimizden de bahsedeyim dedim. Hadi bakalım...

1- Ancak Steve Jobs'un ölümünün ardından biraz sendeleyen ve kimi konularda ağır çuvallayan firma (Google Maps olayı tek başına yeter), 2013'te de yavaştan müşteri kaybetmeye devam edecek. 2012'nin son zamanlarında açıklanan raporlara göre akıllı telefon ve tablet pazar payı gün geçtikçe gerileyen şirket, çıkardığı her yeni ürününü yine milyonlarca satacak; ancak bu, görünen o ki Apple'ın gerilemesini durdurmayacak. Hele ki tasarım konusunda eski çizgisini yitirmeye devam ederse, işlerin daha da kötüye gideceğini tahmin edebiliriz (o son iPod nano neydi öyle be?).

2- Symbian'da ısrarını sürdüren, Android'e yüz vermeyen ve bu nedenle ağır zarara uğrayan Nokia, Windows Phone 8'le yükselişe geçecek. Microsoft'un strateji ortağı olduğundan diğer Windows Phone 8'li firmalara göre bir adım önde olan firma, cep telefonlarında kullandığı PureView görüntüleme teknolojisi, Nokia Bilen Göz, Nokia Müzik, kablosuz şarj gibi kendine has özelliklerle de dikkat çekiyor. Pek çok kullanıcıya göre, en iyi tasarıma sahip Windows Phone 8 telefon da, Nokia Lumia 920... Kısacası Nokia'nın tek atımlık kurşununu iyi kullandığını ve 2013'te, uzun zamandır beklediği o rahat nefesi almasını bekliyoruz. Firmanın, Şubat ayında bir de tablet çıkaracağı söylentilerinin dolaştığını belirtelim.

3- 2013'te, akıllı telefon ve tablet piyasasında yükselişini sürdüreceği tahmin edilen bir diğer firma da Samsung. Apple'ın bu iki pazarda sendelemeye başlaması, Android ve Windows Phone 8'in de gün geçtikçe güç kazanması bu durumu perçinleyen unsurlar. Halihazırda, çoğu Android kullanıcısının "dünyanın en iyi Android telefonu" olarak nitelendirdiği Galaxy S III'te attığı doğru adımları atarsa ki atacaktır, gelecek senenin Samsung için de son derece parlak geçeceğini söyleyebiliriz. Firmanın şu sıralar çıkardığı Ativ serisi cihazlarının, özellikle de hibrid bilgisayarlarının da üst düzey performans sergilediğini belirtmekte fayda var.

4- İşlemci konusunda Intel, 2013'ün ikinci çeyreğinde çıkaracağı söylenen Haswell platformuyla AMD'yle arasındaki farkı daha da açacak gibi. Ortaya çıkan yol haritasına göre AMD, Fusion işlemci ailesini yenileyecek; ancak yüksek performanslı FX işlemcilerinde sadece saat hızında artırıma gidecek. Bu da, Haswell ile gümbür gümbür gelen Intel'in ekmeğine yağ sürecek gibi görünüyor. Bunun yanı sıra bu iki firmanın da, ARM tabanlı işlemci pazarında söz sahibi olmaya çalıştıklarını belirtelim. ARM tabanlı aygıtlar bu kadar revaçtayken, Microsoft bile ARM tabanlı bir Windows sürümü çıkarmışken aksi düşünülemezdi zaten.

5- Ekran kartı piyasasında da, özellikle AMD tarafında hareketlenmeler var 2013'te. NVIDIA'dan başlayalım öncelikle. Söylentilere göre şirket, köklü değişikliklere sahne olacak Maxwell platformunu 2014'e kaydıracak. Onun yerine firma, GeForce 700 serisini şu anki Kepler mimarisinin elden geçirilmiş hali olan üzerine kuracak (yeni serinin 2013'ün ilk yarısında çıkacağı söyleniyor). AMD'nin 2013'ün başlarında çıkarması beklenen "Sea Islands" Radeon HD8000 serisi ise, bir önceki nesle göre büyük değişimlerle geliyor. 28nm teknolojisiyle üretilecek olan platformda, GPU alanı %20 civarında artırılarak daha fazla transistör ve paralel işlemci yer alacak. Performans açısından ne gibi değişikliklerin olacağını da zaman gösterecek elbette.











Ustanın Tavsiyesi

BAŞLAT'IMI GERİ VER WINDOWS EFENDİ!

-MERT YİĞİT DOĞRU

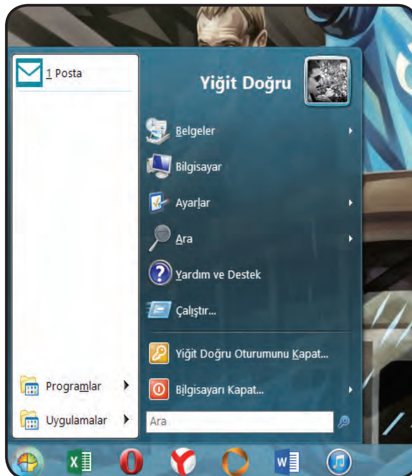
Bilgisayarına Windows 8 yükleyeniniz oldu, "Windows 7 iyidir iyi" diyerek uzak duranınız oldu. Kimileriniz her şeyiyle Windows 8'i kabulendi, kimilerinizse "Bu ne ya, ühü" diyerek az önce kalktığı Windows 7'ye acil iniş yaptı. Ancak herkesin ortak bir çığlığı vardı: "BAŞLAT NEREDE?"

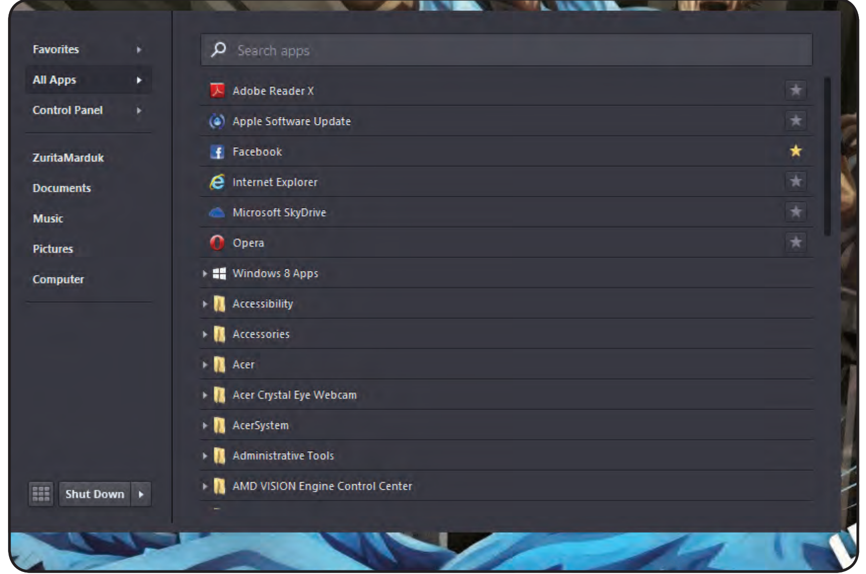
O nedenle bu ay, Windows 8 kullanıcılarının Başlat menüsünü geri getirmek için kullanabilecekleri yolları ve programları tanıtayım dedim. "Başlangıç ekranı da neymiş, ben Başlat'ı geri istiyorum" diyeniniz varsa kulak kabartın derim. Treni kaçırırsanız bir daha Başlat'ı göremeyebilirsiniz sonra (usta dediğin atarlanmalı biraz).

CLASSIC SHELL

Ücretsiz bir uygulama olan Classic Shell ile Windows 98, Windows XP, Windows Vista ya da Windows 7 Başlat menülerinden herhangi birini seçip kullanabilirsiniz (kurulumun hemen ardından ve daha sonra ayarlara girerek tema olarak seçebiliyoruz bunları). Kurulduktan sonra görev çubuğuna bir Başlat tuşu ekleyen programa, Başlangıç ekranındaki kısayolundan da ulaşabiliyoruz. Yalnız Classic Shell'in kurulumunda dikkat etmeniz gereken bir nokta var; beraberinde pek çok program kurmak istemesi. Kurulumu esnasında buna dikkat etmenizi öneririm.

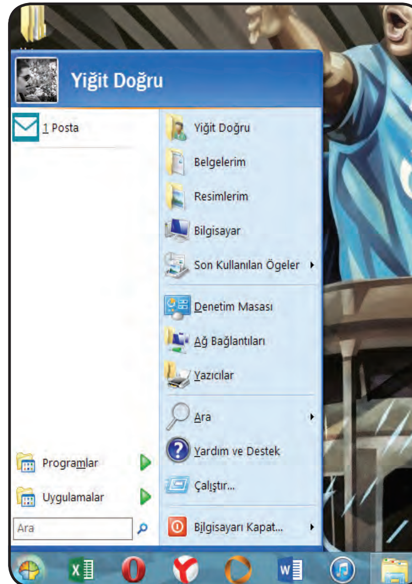
Classic Shell'i kurduktan sonra, uygulama ayarlarına girerek Başlangıç ekranı ve Başlat'a gitmek için farklı kısayollar atayabilirsiniz. Böylece uygulamayı dilediğiniz gibi kişileştirmeniz mümkün. 10 saniyelik kurulumun ardından hemen kullanmaya başlayabileceğiniz, silince de hiç yokmuş gibi Windows 8 deneyiminize devam edebileceğiniz 8.4MB'lık boyuta sahip olan Classic Shell'i indirmek için şu adresi ziyaret edebilirsiniz: ***http://bit.ly/b0nzfb***



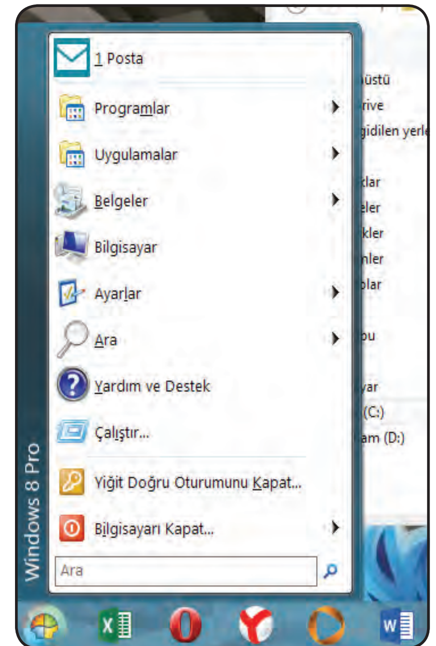


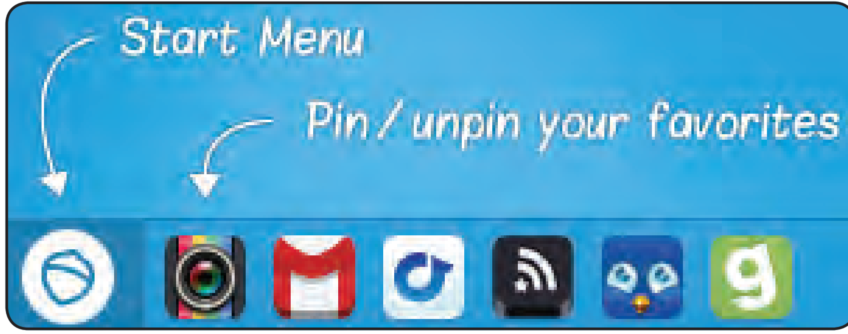
POKKI

Eğer Classic Shell'i beğenmediyseniz, size Pokki gibi şirin bir isme sahip olan bu yazılımı da önerebilirim. TweetDeck'i andıran çok daha temiz bir arayüze sahip olan program, Classic Shell'den çok daha fazla seçenek sunuyor. Örneğin Pokki dâhilinde Facebook, Twitter, Gmail, Pinterest gibi uygulamalar ve Angry Birds gibi oyunlar da yükleyebiliyoruz. Program çubuğuna da eklenebilen bu uygulama ve oyunlar, farklı bir pencere dâhilinde açılıyor (ne kadar gerekli olduğu tartışılır tabii). Kimi uygulamalar da bildirim desteğine sahip olduğundan, tek bir bakışla tüm bildirimlerimizi alabiliyoruz. Pokki panelinde, kişisel belgelerimize ve Denetim Masası'na ulaşmamızı sağlayan kısayollar da bulunuyor.



Windows 8'de bilgisayar direkt olarak Başlangıç ekranına açılıyor biliyorsunuz. Ancak Pokki, bilgisayarınızın tıpkı eski Windows'lar gibi masaüstüne açılmasını sağlıyor (madem öyle siz de Windows 8 yerine Windows 7 kullanın canım, aa. Mundar ettiniz işletim sistemini be!). Classic Shell ve IOBit StartMenu8 gibi ücretsiz olan Pokki'yi indirmek için hemen ***http://bit.ly/RylkFx*** adresini ziyaret edebilirsiniz. Farklı özellikleriyle iyi bir alternatif kendisi.

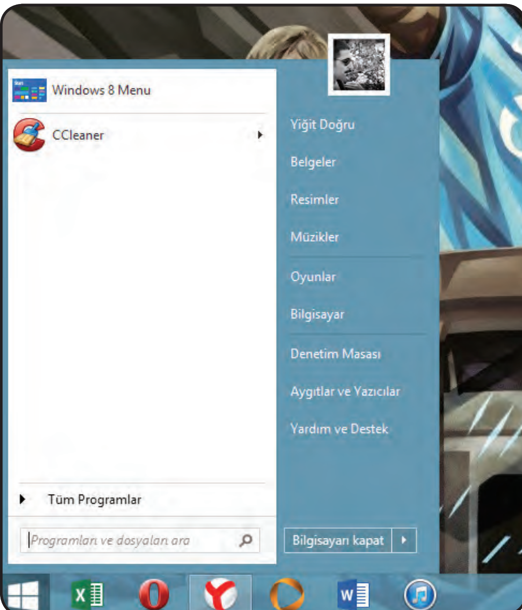


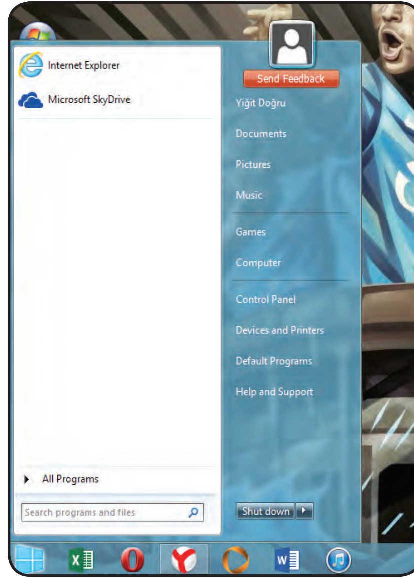


START8

Tasarım açısından Windows 8 havasını en çok yakalayan Start 8, en beğendiğim "Başlat Kurtarıcısı" oldu benim. Siz belki öyle düşünmeyebilirsiniz elbette, zira yukarıdaki iki programdan da fazlası yok Start8'in. Windows 8'in havasını taşıması ve "Başlat" tuşu niyetine yeni Windows logosunu kullanması, Start8'in Windows 8'le beraber gelen bir özellik gibi görünmesini sağlamış. Eğer siz de benim gibi estetik kaygılar taşıyorsanız, aradığınız program bu diyebilirim.

Start8'i yüklemek hepsinden daha zahmetli yalnız. Öncelikle ***http://bit.ly/xKfr0E*** adresine gidiyor ve Start8 altındaki Free Trial'a basıyorsunuz (evet, ne yazık ki bu uygulama ücretli. Ancak sadece 5$! Üstelik 1 aylığına da ücretsiz olarak deneyebiliyorsunuz Start8'i). E-posta adresinizde gelen link yoluyla 4,5MB'lık dosyayı indirip kurduktan ve ayarları yaptıktan sonra Start8 kullanıma hazır. Programda pek çok kişiselleştirme seçeneği bulunuyor. Simge boyutundan kullanıcı resminin kalıp kalmayacağına, görmek istediğiniz kısayollardan tuş kombinasyonlarına kadar her şeyi kendinize göre ayarlayıp Start8'i özelleştirebilirsiniz. Her yönüyle en çok bu uygulamadan memnun kalacağınızı garanti edebilirim (aslında edemem, zevk meselesi sonuçta).





IOBIT STARTMENU8

Game Booster programıyla tanıdığımız ve pek çok da sevdiğimiz IOBit, StartMenu8 yazılımıyla da göz dolduruyor. Hemen ***http://bit.ly/QzQFbd*** adresine girerek indirebileceğiniz yazılım, ücretsiz ve diğerleri gibi pek çok seçeneğe sahip: Bilgisayarınızı ilk açtığınızda Başlangıç ekranının etkisizleştirilmesi, Başlat tuşunun biçimi, köşe kısayollarının etkisizleştirilmesi ve gösterilecek simgelerin belirlenmesi bunlardan sadece birkaçı.

IOBit StartMenu 8, Start8 kadar olmasa da, diğerlerine nazaran daha başarılı bir Başlat deneyimi sunuyor. Görsel açıdan da Start 8 kadar tatmin edici değil, ancak asla kötü de değil. IOBit StartMenu 8 için "fiyat/performans oranı en iyi Başlat yazılımı" diyebiliriz sanırım. Yüklerseniz seve seve kullanırsınız, ancak Start8'in verdiği bütünlük ve pürüzsüzlük hissinden yoksun kalırsınız. Benden söylemesi (Start8'in, kendisini övmem için bana bir Asus RoG Tytan hediye ettiği söylentilerini reddediyorum!).

ZALİM SMARTSCREEN

Windows 8'in SmartScreen özelliği, bu uygulamaların kurulumunda sorun çıkarabiliyor. O nedenle, kurulumlara geçmeden önce SmartScreen'in gözlerini bağlamak gerekiyor. Nasıl mı? Hemen anlatıyorum: Başlangıç ekranındayken "smartscreen" yazın ve sağ yandan



"Ayarlar" sekmesine tıklayın öncelikle. Solda beliren "SmartScreen ayarlarını değiştir"e tıkladıktan sonra açılan pencereden, yine sol taraftaki "Windows SmartScreen ayarlarını değiştir"e tıklayın. Son açılan pencereden de "Hiçbir şey yapma (Windows SmartScreen'i kapat)"ı seçtikten sonra tüm programları gönül rahatlığıyla kurabilirsiniz (görmeyeli de Windows pek bir küstahlaşmış canım).

Siz ne olur ne olmaz, işiniz bittikten sonra SmartScreen'i yeniden açın. Belki bir bildiği vardır. (:

USTA HANGİSİNİ KULLANACAK?

Sanırım biraz fazla belli ettim zaten, ancak yine de söyleyeyim: Benim tercihim, bu dört programı da denedikten sonra Start8 oldu. Tertemiz arayüzü, diğerlerine göre çok daha kolay bir şekilde Başlangıç ekranına ulaştırması, "Ayarlar" ekranının bile Windows 8'e göre düzenlenmiş olması ve daha bir sürü şey. "E ama o ücretli?" derseniz de "Yapmayın yahu, neye 5$ vermiyorsunuz ki arkadaşlar?" derim (Usta dediğin biraz bayat şeyler söylemeli).

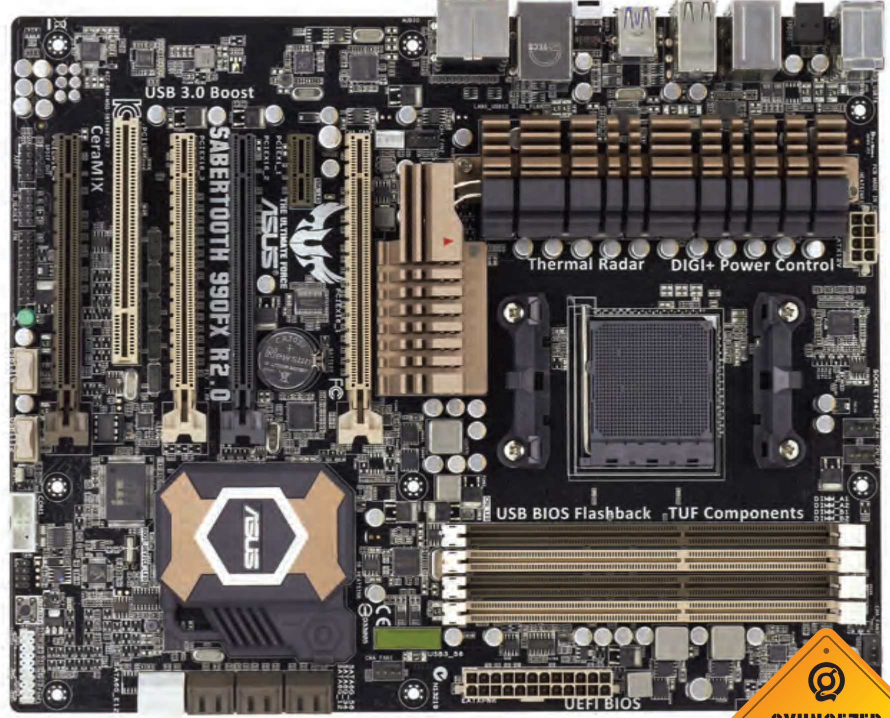
Bu arada bu, "Start8 güzel, diğerleri kötü programlar" demek de değil. Diğer programlar da işinizi sonuna kadar görecektir. Estetik kaygılarınız yoksa Classic Shell'i ya da IOBit StartMenu8'i, "Başlat menüsünü geri getireyim, üzerine bilgisayarımı biraz daha şenlendireyim" derseniz Pokki'yi, "Hiçbir şekilde Metro arayüzüne bulaşmadan, ancak Windows 8 çizgisinden kaçmadan tam bir Windows 7 deneyimi yaşayayım" derseniz de Start8'i öneririm size. Ben 5 dolarımı verdim, seve seve kullanıyorum. Tavsiyem, sizin de öyle yapmanız.

O zaman... Bir sonraki Ustanın Tavsiyesi'nde görüşmek üzere oyungezerler. Esen kalın (Windows 8'inizin de ayarlarıyla oynamayın bakayım! Adamlar siz hiç kullanmayın diye mi geliştirdi o kadar şeyi!?).

Asus Sabertooth 990FX R2.0

HEP INTEL İŞLEMCİLERİ Mİ ASKERE YOLLAYACAĞIZ? -MERT YİĞİT DOĞRU

ASUS'UN EN AĞIR şartlarda bile bana mısın demeden çalışan Sabertooth serisini biliyorsunuz. Hatta "O SABERTTOTH REKLAMINI KALDIRIN ORDAN, FENA OLUYORUM AMA PARAM YOK. ÜHÜRÜHÜ!" diyen okurumuzu da görmüş olabilirsiniz Tamir Atölyesi'nde. O serzenişi ibretle okumuş, ancak cevap verememiştik. Çünkü adam sonuna kadar haklıydı.



R2.0 DERKEN?
Evet, doğru yere parmak bastın sevgili goyun. Bu kart, Asus Sabertooth 990FX'in revize edilerek 2400MHz bellek desteği ve daha fazla sayıda USB bağlantı noktası gibi özellikler eklenen versiyonu. AMD 990FX/SB950 çipsetlerine sahip olan ürün, AM3 ve AM3+ işlemci desteğine sahip. Kendisiyle 3'lü NVIDIA SLI ve AMD CrossFireX yapabiliyor, 6 adet SATA 6GB/s, 2 adet SATA 3GB/s sabit disk ile 32GB'a kadar bellek takabiliyor (e söyledim ya yukarıda "2400MHz" diye, ne çabuk unuttunuz!), sahip olduğu yüksek kaliteli bileşenler ve bakırla yoğunlaştırılmış devre kartıyla ölümüne overclock işine girebiliyorsunuz. Bu arada kutudan çıkan "Güvenilirlik Sertifikası"nı de monitörünüzün üzerine çerçeveletip asabiliyorsunuz! Kartın sıcaklık, titreşim, nem ve şok gibi çeşitli testlerden başarıyla geçtiğini gösteren belgeyi, bilgisayarınıza yapıştırın diyeceğim de, arkadaşlarınızın kem gözlerinden kim koruyacak sonra kasanızı? (Tabii ki Sabertooth!)

Asus, SB950 ve MOSFET'lerin soğutulmasında, "CeraM!X" seramik kaplama teknolojisini kullanmış. Daha etkili bir soğutmanın da ne demek olduğunu biliyoruz hepimiz. Kartın arka panelinde de PS/2 bağlantı noktası, 8'i USB 3.0 olmak üzere 12 adet USB girişi, 2 adet eSATA, ethernet, S/PDIF ve ses giriş çıkışları mevcut. Tüm bunların haricinde, kart üzerindeki kullanılmayan USB konektörlerinin kapaklarla örtülmüş olması da ayrı ve güzel düşünülmüş bir Sabertooth artısı. Ürün, sistemin ısı durumunu ve fan performansını gerçek zamanlı olarak bildiren Thermal Radar, işletim sistemi üzerinden overclock yapılmasını sağlayan TurboV EVO, Apple ürünlerinin %50'ye varan oranda daha hızlı şarj edilmesini sağlayan Ai Charger+ ve BIOS'un USB üzerinden kolayca güncelleştirilmesine olanak tanıyan USB BIOS Flashback gibi özelliklere de sahip. Tüm bu özelliklere, kutudan çıkan AI Suite II vasıtasıyla kolayca ulaşabiliyorsunuz.

HAYIRLI TESKERELER
Sabertooth serisini de, Asus'u da biliyoruz. Bu adamlar da bu işi biliyor. Oyuncuya da, overclock'çuya da ("overlokçuya da!" demek istedim burada ama yapamadım) mükemmel kartlar sunuyor ve gittiği her test merkezinden eli ödüllerle dönen ana kartlar geliştiriyor. Bir Editörün Seçimi de biz verelim, çok mu?





İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Sabertooth!
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 243$ + KDV

Asus DSL-N12U

AĞINIZ ONA EMANET -BURAK AKMENEK

Asus bu ay pek çok ürünle kapımızı çaldı. Bunlardan biri de, modem ve router fonksiyonlarını bir arada sunan DSL-N12U'ydu. İlk olarak şunu söyleyeyim, piyano siyahı ve şeffaf yüzeylerden oluşan bir görünüşe sahip olan ürünün tasarımı her kullanıcıya hitap etmeyebilir. Ama bu bir modem ve router; tasarımı en son düşünmemiz gerekmiyor mu?

AYNEN
Ürün, ortalama bir ev kullanıcısını veya işyeri sahibini her türlü tatmin edecek özelliklere sahip. Gösterge paneli öndeki şeffaf kısımda olan cihazın tüm bağlantı noktaları, alışıldığı üzere arka kısımda toplanmış. İki uçtaki 5dBi'lık sökülemeyen antenin ortasında sırasıyla reset tuşu, güç bağlantısı, açma kapama tuşu, ağa bir aygıt eklemek için bir adet USB girişi, 4 adet 100Mbit'lik ethernet bağlantısı, WPS tuşu, kablosuz açma kapama anahtarı ve ADSL bağlantısı bulunuyor.

802.11n bağlantı teknolojisine sahip olan DSL-N12U, teorik olarak 300Mbit kablosuz hıza ulaşabiliyor. Bunun haricinde, farklı kullanıcılar için farklı bant genişliğine sahip 4 ayrı ağ oluşturabiliyoruz. Türkçesi, patronsanız ya da teknolojiden zerre anlamayan insanların bulunduğu evde yaşayan br donanım editörüyseniz hayat size güzel! Gerçi bu modemi kullanmak için ayrıntılı teknik bilgiye de sahip olmak gerekmiyor, çünkü kurulumu çok hızlı ve çok kolay! O nedenle işiniz zor aslında, biraz açıkgöz olmanız gerek.

ALIN GİTSİN
Asus EzQoS desteği de bulunan cihaz, son kullanıcıya sunduğu "3 yıl birebir ürün değişimi garantisi" ile de gönlümüzde kurduğu tahtı iyice sağlamlaştırıyor. Böyle bir ürüne ihtiyacınız varsa alın gitsin, pişman olmayacaksınız.





İNCELEME
Performans: 4 ★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Özellikleri, 3 yıl birebir değişim garantisi
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 98$ + KDV

HTC ile UEFA İşbirliği

ŞAMPİYONLAR LİGİ VE AVRUPA LİGİ RESMİ AKILLI TELEFON MARKASI HTC

Hepimizin bildiği, bazılarımızın da severek kullandığı Tayvanlı HTC, yine pek çoğumuzun severek izlediği futbol organizasyonlarına evsahipliği yapan UEFA ile anlaşarak Şampiyonlar Ligi ve Avrupa Ligi'nin 3 yıllık resmi iş ortağı oldu. Ocak 2013'te yürürlüğe girecek olan anlaşma hakkında, HTC Global CEO'su Peter Chou ve UEFA Events SA Pazarlama Direktörü Guy-Laurent Epstein oldukça umutlu. İkiliye göre bu anlaşma, Avrupa futbolunu tüm dünya seyircileriyle buluşturacak ve HTC akıllı telefon sahibi taraftarları için UEFA karşılaşmalarını daha heyecanlı hale getirecek. Tüm bunların yanı sıra HTC, UEFA Süper Kupa Finalleri 2013, 2014 ve UEFA Kadınlar Şampiyonlar Ligi 2013, 2014 ve 2015'in resmi telefon tedarikçi ortağı olacak imiş. Haydi herkes HTC'sinin başına, marş!



Asus Designo MX279

ÇERÇEVESİZ GÜZELLİK -MERT YİĞİT DOĞRU

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



İSTANBUL İLK KAR yağışıyla buluşmuş, "Yarın kıyamet kopacak!" diyorlar. Ama benim umurumda mı? Tabii ki hayır. Karşımda Asus Designo MX279, elimde de sıcacık çayım dururken... Varsın kopsun kıyamet, varsın tipi olsun dışarıda.

"ABARTIYOSUN!"

Yok, cidden abartmıyorum. Hatta şu anda, meşgul olduğumdan dolayı monitörü iki gün kutusunda beklettiğim için kendime kızıyorum. Öyle bir güzellik. Çerçeve yok bir kere yahu, sadece bu bile monitörün inanılmaz çekici olmasını sağlıyor. İnceliği, fırçalanmış alüminyum tasarımlı alt paneli ve halka biçimindeki yuvarlak ayağı da, ürünün tasarımını kusursuz hâle getiren diğer unsurlar.

Az önce bahsettiğim alt panel üzerinde, monitörün kullandığı teknolojiler ve kontrol tuşlarının simgeleri bulunuyor. Soldan sağa dizilmiş IPS, HDMI, SonicMaster ve Bang & Olufsen ICEpower logolarından anlıyoruz ki ürün IPS panele, HDMI çıkışına (hadi bu da benden olsun, 2 adet HDMI, 1 adet VGA, ses giriş çıkış ve güç bağlantı noktaları bulunuyor arkada) ve dâhili ses sistemine sahip. İki adet 3W'lık hoparlör, "Bilgisayarımdan ortalama bir ses alayım, hoparlörle falan uğraşmayayım" diyorsan, senin için son derece yeterli.

27"lik monitörün kontrol tuşları sol alt kısımda. "Dokunmatik çıkıntılar" şeklinde tabir edebileceğim bu tuşlar ve kontrol ettiğimiz monitör menüsünün kullanımı da son derece basit ve anlaşılır. Farklı görüntü modları arasında seçim yapabildiğin ve bu modları kendine göre ayarlayabildiğin Asus Splendid teknolojisine de bu menü vasıtasıyla ulaşabilirsin. Ama ürünü duvara asamazsın, burada anlaşalım.

"BIRAK ŞİMDİ. GÖRÜNTÜ NE ALEMDE?"

IPS dedim ya işte, daha neyin peşindesin? 27"lik FullHD monitör, canavar gibi bir görüntü kalitesine sahip. Bir IPS klasiği olan 178 derecelik görüş açısı, 80000000:1 Asus Akıllı Kontrast oranı, 16,7 milyon renk derinliği ve 250cd/m2 parlaklık değeriyle rakamlar da konuşuyor zaten. "Ama tepki süresi neden 5ms?" diye sorarsan da "Geçtiğimiz aylarda yaptığımız monitör panelleri dosyasını okudun mu sen bakayım?" derim. Hem 5ms, oyunlar için de son derece yeterli bir rakam, daha önce de bunu pek çok kez dile getirmiştim. Hepsini geçtim Asus, Designo MX279 için "Bu bir oyuncu monitörüdür ha, ona göre!" de demiyor. O nedenle bu konuyu burada kapatıyorum!

Şimdi gelelim en civcivli bölüme; yani ürünün fiyatına. Asus Designo MX279, her keseye uygun bir monitör değil kesinlikle. Ancak yıllar boyu rahat rahat kullanabileceğin çok başarılı bir ürün. Ayağının biraz kısıtlı hareket imkânı sunması dışında hiçbir eksisi yok. Ancak yukarıda da hafiften çıtlattığım gibi, bu bir oyuncu monitörü değil. Tabii ki oyun performansı da çok iyi, ancak salt oyuncu monitörü arıyorsan zevkine hitap etmeyecektir.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Tasarım, özellikler
Eksiler: Monitör ayağı fazla hareket imkânı sunmuyor
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 549$ + KDV

Toshiba Qosmio X870-11V

TOSHIBA'DAN İNCİLER -MERT YİĞİT DOĞRU



ÇOOK UZUN ZAMAN önce, Toshiba Qosmio alesinden bir dizüstü incelemiştim. Epey beğenmiştim aleti. O nedenle Qosmio X870'i e-posta kutumda görünce hemen Sanayi'ye davet ettim kendisini. İki muhabbetin belini kırdık, iyi oldu.

AL KIRMIZI

Performans ürünlerinde kullanılan kırmızı renge bitiyorum. Gri-kırmızı ya da siyah-kırmızı ürünler gözüme pek bir hoş görünüyor. Qosmio X870 ise bana bu üç rengi birden sunarak adeta görsel şölen yaşatıyor. Karanlık ortamlarda tüm bakışların üzerinizde olmasını sağlayacak olan kapaktaki aydınlatmalı Qosmio logosu da çok şık. Ürünün numpad'li ve kırmızı arka aydınlatmalı chiclet klavyesinin kullanımı rahat, ancak tek parça touchpad epey sorunlu. Bunu söylememe bile gerek yok aslında, zaten öyle yapacaksınız ama kesinlikle fare kullanın arkadaşlar. Yoksa touchpad'i parmaklar durursunuz benim gibi (koskoca Sanayi'de bi' fare olmaz mı be!).

Bilgisayarın sahip olduğu 4 hoparlörlü harman/kardon ses sistemi son derece başarılı (Toshiba, zaten 2003'ten bu yana üst seviye dizüstü bilgisayarların sesini harman/kardon'a emanet ediyor, ne de iyi yapıyor). Test için bize gönderilen Qosmio X870'in işlemci koltuğunda, 2,3GHz hızında çalışan Intel Core i7-3610QM oturuyor. Co-pilotlar da 3GB video belleğine sahip NVIDIA GTX 670M, 3 adet 4GB kapasiteli DDR3 bellek ve 1TB kapasiteli 5400rpm sabit disk. Bilgisayarın işletim sistemiyse, Windows 8 Pro 64-bit. Piyasada satılan Toshiba Qosmio X870-11V ile aralarında, konfigürasyon açısından farklılıklar olduğunu göreceksiniz (özellikle de bellek ve işletim sistemi). O nedenle tablodaki test sonuçları aslında pek de bir şey açıklamıyor, ancak yine de bilgisayar hakkında kabataslak bir bilginiz olsun. Bunun yanı sıra farklı X870 modelleri olduğundan ve internette tüm bu modellerin özellikleri birbirine karıştığından, satın alırken model ismini tam olarak belirtmeniz ve ilgili modelin konfigürasyonundan emin olmanız da yararınıza olur. Hatta almadan önce bir kurcalayın derim.

Performans Tablosu

Unigine Heaven Benchmark 3.0			
Orta		Üst	
FPS	Puan	FPS	Puan
36.9	930	17	435
3DMark 11			
Performace		Extreme	
3026		938	

SANAYİDEKİ ZAMBAK

Ürünün üç yanını çevreleyen parlak kırmızı yan paneli üzerinde Blu-ray optik sürücü, 4 adet USB 3.0, VGA/HDMI çıkışları, kulaklık/mikrofon bağlantı noktaları, Kensington kilidi ve havalandırma ızgaraları bulunuyor. 17,3"lik 1600x900 doğal çözünürlüğe sahip ekranın görüntü kalitesi, kimi kulanıcıları memnun etmeyebilir. Aynı şekilde 3,5kg civarındaki ağırlığı da öyle. Gerçi bu bir oyun bilgisayarı, alacak olanlar ilk olarak bunun bilincindedir zaten.

Toshiba Qosmio X870'in bir diğer eksisi de biraz fazla ısınması. Normal seyirde çok sıkıntı yaratmasa da, bilgisayara abandığınızda (bkz: Unigine Heaven 3.0 / 3DMark 11) sağ bileğinizin geldiği kısmın ateşi bir hayli yükseliyor. Ama dediğim gibi bu testler, özellikle de üst ve extreme, bilgisayarın sınırlarını bir hayli zorluyor. O nedenle bu ısınma ve sonuçlar sizi aldatmasın. Gayet performanslı bir dizüstü kendisi. Piyasada bulunan versiyonla arasında farklılıklar olacağının da altını çizmiştim zaten yukarıda.



QOSMIO KARDEŞLER

Toshiba Qosmio serisi emin adımlarla yoluna devam ediyor. Oyuncu dizüstülere iyi bir alternatif olan ürün, tasarımıyla da bunu pekiştiriyor. Ufak tefek eksileri var tabii ki... Hangi oyuncu dizüstünün yok ki zaten?

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Performansı, duruşu yeter
Eksiler: Touchpad kullanım dışı, doğal ekran çözünürlüğü düşük, ısınıyor
Üretim: Toshiba www.toshiba.com.tr
İthalat: TNB A.Ş. www.toshibatr.com
Fiyat: 2559$ + KDV



Gmail?!

GEÇTİĞİMİZ AY GMAIL GÖÇTÜ!

Kim tarafından bilin bakalım? Hadi hadi, çekinmeyin. Evet, tabii ki Anonymous! Beraberinde Gtalk ve Google Takvim gibi servisleri de götüren e-posta servisi, Google Chrome'un da ufaktan saçmalamasına neden oldu (neyse ki Opera'da sıkıntı yok, heh). Belirtildiğine göre Anonymous, Google'ın ödemekten kaçtığı 2 milyar dolar için Bermuda'da 10 milyar dolara yakın para bulundurduğundan dolayı böyle bir olaya girişmiş... Ha bu arada, geçtiğimiz ayın azıcık ucundan çöken diğer iki servis de Tumblr ve Facebook'tu. İkisinin de durumu iyi, taburcu edildiler.

A4 Tech Bloody V7

HEY YOU, BLOODY MOUSE! YES, YOU! -KAAN EZGİMEN



ÖNCELİKLE SATIRLARIMA başlamadan Mert arkadaşıma bu fareyi bana musallat ettiği için teşekkür etmek istiyorum *(rica ederim efendim, her zaman -Mert)*. Bir ürünü incelemek için alıp zamanla ona bir isim takıp bağlanmak başka bir duygu tabii. Bu tecrübe için kendisine müteşekkirim.

BOL ÇEKİRDEKLİ

Çok çekirdekli sisteme sahip olan 155gr'lık Bloody V7, özellikle oyun oynarken bu özelliğinin hakkını veriyor. Birinci çekirdekle günlük sıkıcı ofis işlerinizi yapabilirsiniz. Ancak ikinci çekirdeğe geçiş yaptığınız anda, oyun esnasında 3 farklı atış moduna sahip oluyorsunuz. Farenin üzerinde 1-2-3 olarak sıralanan tuşlar sayesinde FPS oyuncuları tek, çift ve seri atış modlarını zahmetsizce kullanabiliyor.

Ele iyi oturan, kolay kolay elden kaymayan ve 7 farklı programlanabilir tuşuyla örgülü kabloya sahip olan Bloody V7'nin ultra silah moduysa, üç çekirdekli olmasının en önemli özelliklerinden biri. Yalnız bu mod için elinizi cebinize atmanız gerekecek. İnternet üzerinden siparişle aktif hale getirilen üçüncü mod otomatik silahlarda geri tepmeyi önleyebiliyor, cephanenizi yönetebiliyor ve mermi yolu ayarı gibi çeşitli makro düzenlemelere olanak tanıyor *(iyiymiş ama ha -Mert)*. Kısaca üçüncü çekirdeği aktif hale getirmek için 20$ kadar bir miktarı fareye koklatmak yetebiliyor. (Evde bunu denemeyin ama...)

TAM ELİNİZE LAYIK

200-3200 arasında gidip gelen CPI çözünürlük gücüyle, saniyede 368 megapiksel resim işleyebilen Bloody, 160KB dahili belleğe ve 3ms tuş iletim hızına sahip. Çift lens teknolojisi ile donatılmış olan ürün, piyasadaki pek çok fareye kafa tutacak kadar hızlı ve seri tepkiler verebiliyor *(kolay temizlenebilen optik lensi de es geçmeyelim -Mert)*. Tüm bunların ne işe yaradığını soracak olursanız onu oyun oynarken hissedeceğinizden eminim *(ya da benim çocukken yaptığım gibi masaüstünde imleç yarıştırırken. Gülmeyin! -Mert)*. Ha fareye ne isim mi verdim test sırasında? Zippy! *(diğer isim daha iyiydi aslında. :(-Mert)*

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Çok çekirdekli sistem, çift lens teknolojisi vs.
Eksiler: Parayla özellik açmak da ne ola?
Üretim: A4Tech www.a4tech.com
İthalat: Multimedya Bilgisayar www.multimedya.com
Fiyat: 99$ + KDV



OPPO Find 5

ÇİN USULÜ FULL HD TELEFON

Oppo markasını daha önce duymuş muydunuz? Çekinmenize gerek yok canım, ben duymamıştım mesela. Ama geliştirdikleri ve bir de Çin'de tanıttıkları 5"lik Find 5 ile beynime çok sağlam bir şekilde kazındı bu firma. Daha önce de belirttiğim gibi, büyük ekranlı telefonları sevmiyorum ve üç vakte kadar da sevmemeye devam edeceğim; ama telefonda FullHD çözünürlük nedir? Bakalım neymiş. Android 4.1 Jelly Bean işletim sistemi ve 1.5GHz hızında çalışan 4 çekirdekli işlemcisi, desteklediği çift bant Wi-Fi, W-Fi direct, Bluetooth ve NFC gibi kablosuz teknolojileri, 13MP'lik kamerası, 441ppi ekranı ve incecik paslanmaz çelik kasasıyla ürün, hakikaten "olmuş". Amerika'da 449$'lık fiyat etiketine sahip olacak olan cihaz buralara gelir mi bilemeyiz, ama muhakkak benzer özelliklere sahip bir telefon gelecektir. Hepsi birbirine benzemiyor mu zaten.

PAZAR YERİ

STEAM'E BİR HALLER OLUYOR!

Eğer Steam kullanıcısıysanız, yeni eklenen "Big Picture" olayını görmüşsünüzdür. İlk başta "Ehehe hebele hübele bu ney olum?!" demiş de olabilirsiniz (diyen tanıyorum). Ama işin aslı öyle değil işte. Steam, zamanında yaptığı "dijital devrim"in ardından yeni bir devrimin kapılarını aralıyor olabilir. Hem de ne devrim.

Valve'ın uzun zamandan beri kulaktan kulağa dolaşan bir projesi vardır "Steam Box" diye, onu kesin duymuşsunuzdur herhalde. Steam Box için kabaca "Steam platformunu kullanan bir oyun konsolu" diyebiliriz. Şimdi düşünelim... Big Picture, Steam arayüzünü oyun kollarına uygun hâle getiriyor değil mi? Peki bu ne demek? Steam yüklü bilgisayarınızı salonunuzdaki HDTV'ye bağlayarak, koltuğunuza uzanarak oyun oynayabileceksiniz! Onu da geçtim, dâhili internet tarayıcısı sayesinde rahat rahat internette de takılabilirsiniz. Kısacası bilgisayarınızı bir Steam Box'a çevirebilirsiniz, hemen şimdi! Ya da çok daha güzeli, sıfırdan bir Steam Box toplayabilirsiniz. Bir de şöyle kalitelisinden bir kablosuz kol alır, topladığınız kasayı da biraz modifiye ederseniz taş gibi bir Steam Box'ınız olur işte, fena mı? Ama belki sistemin beta sürecini atlatmasını, ve daha çok oyunun oyun kolu desteklemesini de bekleyebilirsiniz elbette. Hatta belki o zaman geldiğinde, "Kendi Steam Box'ınızı oluşturun!" gibi bir dosya konusu hazırlarız, ne de güzel olur.

Halihazırdaki konsolların sahip olduğu donanımlar artık dibe vurdu, biliyorsunuz. Yeni çıkacak konsollar da, yine belli bir süre sonra bilgisayarların gerisinde kalmaya başlayacak. O nedenle bilgisayarın konsol konseptini ele alması, eninde sonunda her türlü bize yarayacak elbette. "Bilgisayar oyunculuğu ölüyor!" muhabbetlerinin azalmasına sebep olacak, dolayısıyla son kullanıcının kafasındaki "Acaba?" sorusunu da ortadan kaldıracaktır diye düşünüyorum. Steam'in bu adımı, umuyorum ki tüm bu zinciri başlatan ilk kıvılcım olur.

Pazar Yeri tablolarımız bu ay da gayet işimizi görür nitelikteler. Genel olarak fiyat artışları can sıksa da, yapacak bir şey yok. Bu ay sadece stok sıkıntısı çekilen ürünleri, dengi ürünlerle değiştirdim. Ama en erken gelecek ay, şöyle bir girip "Yapılacak bir şey var mı ki?" diye bakacağım. O zamana kadar... Kalın sağlıcakla.



BUFFALO TÜRKİYE'DE!



Japon depolama devi Buffalo, geçtiğimiz ay Türkiye pazarına giriş yaptı. Toplam 1000'in üstünde ürünü bulunan şirket, Türkiye'ye 100 adet üst düzey ürün getirme kararı alarak ofisini açmış (lansmanda giriş seviyesinde ürün getirmediklerini üzerine basa basa tekrarladılar). Bununla birlikte ürünler, tamamen Türkçe paketlemeye, Türkçe kullanım kılavuzuna ve arayüze sahip. Yine Türkçe hizmet veren çağrı merkezlerini ve internet sitelerini de es geçmeyelim. Açıklamalara göre firma, lokalizasyonun çok önemli bir şey olduğunu kavrayarak bu konu üzerinde 1 yıldan uzun bir süre çalışmış. Intel, Broadcom, Nintendo ve Microsoft ile ittifak içerisinde olan firma, 1975 yılında kurulmuş ve 2005, 2006, 2007, 2008, 2009 ve 2010 yıllarında dünya çapında tüketici NAS pazarında liderlik koltuğunu bırakmamış. Daha fazla bilgi ve ürün gamı için sizi şöyle alayım: **bit.ly/12mr79D**

SONY BRAVIA 84'' 4K ULTRA HD TV TANITILDI

Hem de ne tanıdımdı o öyle... Nefes kesen video görüntüleri, yüksek çözünürlüğün suyunu çıkaran resimler, iki adet pasif polarize gözlükle split screen çilesine girmeden birlikte oynanan oyunlar (SimulView'u hatırlıyorsunuz di mi?) derken ağzımızın suları aktı gitti bu televizyona. Sahip olduğu 4K standardıyla 3840x2160 piksel çözünürlük sunan bu dev, gücünü çoğunlukla 4K X-Reality Pro video işlemcisi ve Motionflow XR 800 teknolojisinden alıyor. Local Dimming ışıklandırma teknolojisi ve Dynamic Edge LED arka ışık tipinin kullanılması da cihazın diğer artılarından. Üzerinde barındırdığı ve istendiğinde çıkarılabilen 50W'lık surround ses sistemi de ardına S-Master, S-Force, Dolby Digital Plus ve ses geliştirici özelliklerini almış gümbür gümbür geliyor. Söylememe gerek var mı bilimiyorum ama bu, aynı zamanda bir akıllı televizyon. İnternette rahat rahat dolaşabilirsiniz kendisiyle. Fiyatınıysa söylemek istemiyorum, acı veriyor zira (80.000+TL, ühü).



iPHONE 5 SATIŞTA



Geçtiğimiz aylarda tanıtılan ve dünya çapında (her zaman olduğu gibi) yoğun ilgi gören iPhone 5, Aralık ayında resmi olarak Türkiye'ye ayak bastı. Ayağının tozuyla tuttuk kolundan çektik "Hayırdır birader?" diye. Turkcell, Avea ve Vodafone gitiriyormuş. Her üç firma da 24 aylık taksit seçeneği sunuyormuş, ancak Avea "Biz seni 36 aya da bölelim, aylık taksidin daha hesaplı olsun" demiş. Vodafone da "Diğer operatörlerlerden birini bul, onu Vodafone'a geçmeye ikna et. O zaman seni biraz daha ucuza satabilirim" diyerek müşteri kitlesini genişletmenin faydalarından bahsetmeye başlamış iPhone'a. Turkcell ise en sessizleriymiş. Üç farklı modeli, 24 ay süresince farklı paketlerle birlikte 113TL'den 269TL'ye bırakıyormuş. Vodafone, 135TL'den 204TL'ye "Alın hayrını görün, müşteri getirin indirimi kapın" diyormuş. Avea'da işin içine "Tarifeye Ek" muhabbeti ve 36 ay da girdiği için tablo pek bir karmaşıkmış, yer kalmamış. Siz yine de hepsine şuradan bakarsanız ne iyi olurmuş: Turkcell: **bit.ly/VExcxs** - Avea: **bit.ly/RqOo8s** - Vodafone: **bit.ly/WmqA79**







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD FX-4100		Intel Core i5-3570K		Intel Core i7-3770K LGA 1155		Intel Core i7 3960X Extreme 3.3GHz	
	(i) 110$	(o) 114$	(i) 255$	(a) 257$	(i) 364$	(a) 369$	(l) 1127$	-
Anakart	MSI 970A-G46		Asus P8Z77-V LE		Asus Sabertooth Z77		Asus Rampage IV Extreme	
	(i) 89$	-	(f) 179$	(m) 184$	(i, m) 277$	(o) 281$	(f) 479$	(b) 505$
Bellek	Corsair 4GB XMS3 CL9 1600MHz		Corsair 8GB (4x2) XMS3 CL9 1600MHz		Kingston HyperX 8GB (4x2) 1600MHz		Team Xtreem 16GB (4x4) CL11 2400MHz	
	(o) 24$	(a) 26$	(o) 48$	(a) 52$	(k) 43$	(o) 44$	(i) 225$	-
Ekran Kartı	Powercolor Radeon HD 7770		Sapphire Radeon HD 7850		Asus HD7970 DirectCU II TOP		Zotac GTX690 SLI	
	(b) 137$	(a) 144$	(b) 192$	(a) 199$	(b) 683$	-	(a) 2322$	(i) 2360$
Sabit Disk	WD Blue 500GB SATA 3 7200RPM		WD Blue 1TB SATA 3 7200RPM		WD Black 2TB SATA 3 7200RPM		KingstonHyperX 960GB (480x2) SSD	
	(i) 64$	(a) 65$	(i) 80$	(a) 84$	(b) 216$		(f) 1086$	(o) 1092$
Optik Sürücü	LG GH-24NS90 24x DVD±RW		Asus DRW-24B5ST 24x		Asus BW-12B1LT Bluray BD-R		Asus BW-12B1LT Bluray BD-R	
	(k, o) 19$	-	(j, o) 20$	(l) 23$	(a) 159$	-	(a) 159$	-
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa içinde		High Power HP-DP750-BR 750W		High Power HP-1000-G14C Abs. Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(m) 129$	(l) 131$	(k) 153$	(a) 159$	(k) 194$	(a) 195$
Kasa	Thermaltake SopranoRS 101 500W		AeroCool Mechatron Black		Aerocool Xpredator X3 Devil Red Edition		Akasa Venom Toxic	
	(k) 103$	(o) 104$	(i) 94$	-	(i) 109$	-	(i) 150$	(l) 160$
Fiyat	546$		997$		2004$		5742$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.
Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Ereyon **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal



YANDEX.HARİTALAR'A GÜNCELLEME GELDİ

Uzun zamandır Yandex haberi girmiyorduk. Hmm, daha 1 aycık olmuş aslında. Ama adamlar Türkiye'de o kadar aktifler ki, şu kısacık süre bile ne kadar uzun geliyor insana. Rus arama motorunun biz Türk kullanıcılara yaptığı son güzellik de, Haritalar servisinde yaptığı güncellemeler oldu. "Saldım çayıra, Mevlam kayıra" durumu yok yani anlayacağınız üzere. Ehm, neyse. Adana, Antalya, Bursa, Diyarbakır, Kütahya ve Mersin illeriyle birlikte tam 6000km^2'lik uydu görüntülerini güncellemiş adamlar. Onu da geçtim, pek çok tarihi ve kültürel alanın da panoramik fotoğraflarını elden geçirmişler bir de. Eee? **harita.yandex.com.tr** adresine girmek için daha ne bekliyorsunuz?

TAMİR ATÖLYESİ

Organize Sanayi'nin en keyifli, en sosyal sayfalarına hoş geldiniz yeniden. Yanımda Test Sistemi neşeyle homurdanıyor, saatler 13.57'yi gösteriyor. Maya takviminin bitmesine 3 gün kalsaydı "Şu üç günlük dünya..." esprisi yaparak tepkinizi ölçmek isterdim, ama yapamayacağım ne yazık ki. Olsun, canımız sağ olsun. Sağ olsun ki siz sorun, ben cevaplayayım. Sizin işiniz görülsün, ben yeni şeyler öğreneyim. Şu çay bi demlensin de hele, gerisine bakarız dostlar.

DÖRT TANECİK SORU

S Merhabalar Mert, hemen sorularıma geçiyorum *(haydi geç geç! -Mert)*:

1- İşlemci olarak AMD FX-Series 8150 Black Edition mı, yoksa Intel Core i5-3570K mı daha iyi bir seçim olur? Core i5-3570K, FX-8150'ye göre yaklaşık olarak 125TL daha pahalı ve FX-8150 için de oyunlarda istenen performansı karşılamadığı söyleniyor. 125 liraya kıysam değer mi? İşlemci tercihimi, ekran kartımın AMD olması ne kadar etkiler *(pek etkilemez. -Mert)*?

2- Şu an XFX HD 6870 ekran kartım var. Bir önceki soruda belirttiğim gibi işlemcimi ve tabi anakartımla belleklerimi de değiştireceğim. Bir tane daha XFX HD6870 alıp CrossFire mı yapsam yoksa mevcut 6870'i elden çıkarıp ASUS HD 7850-DC2 mi alsam daha iyi olur *(bilmem? -Mert)*?

3- Şu an XILENCE Gaming Edition SPS-XP800 (135)R3 800W 80+ Bronze APFC güç kaynağım var. İlk iki soruda belirttiğim herhangi işlemci+ekrankartı kombinasyonu için yeterli olur mu *(gibi. -Mert)*?

4- Son sorum konuyla biraz alakasız olacak. Sony Xperia Neo kullanıyorum ve açıkçası son zamanlarda hiç memnun değilim, Nokia Lumia 920 almayı düşünüyorum birkaç gündür. Tabi fiyatı biraz tuzlu ama neredeyse iPhone 5'in yarı fiyatında *(yok be o kadar değil -Mert)*. Özellikle Windows 8 işletim sistemi çok ilgimi çekti ve geleceği parlak bir işletim sistemi olup olmadığını merak ediyorum. Konuyla ilgili pek çok video izledim, yorum okudum yine de tatmin olmadım. Ekim ayı sayısında Lumia 920 ve 820'den dergide bahsedilmişti fakat ben biraz daha ayrıntılı bilgi peşindeyim *(hmm, geçtiğimiz ayki inceleme okunmamış... -Mert)*. Nokia Lumia 920 ile ilgili sizin veya yakın çevrenizden birinin kişisel bir görüşü varsa duymak isterim. Xperia Neo'dan, Lumia 920'ye geçmek müsriflik olur mu?

Sorularım (şimdilik) bu kadar, Oyungezer camiasına çok selamlar, başarılı çalışmalaranızın devamını diliyorum *(cevaplarım bu kadar, yeni sorularını bekliyorum -Mert)*.
Cem Cantürk

C Selamlar Cem,
Bu güzel mektubunla Tamir Atölyesi'nin girişini yaptığın için sana teşekkür ediyor ve hemen cevaplara geçiyorum.

1- İnternette biraz araştırdıysan sen de görmüşsündür, pek çok testte Intel Core i5-3570K, AMD FX-Series 8150 Black Edition'ı geride bırakıyor. Intel, AMD ile arayı açalı epey bir zaman geçti gerçi; ancak AMD'nin fiyat/performans durumu da ortada. Sana burada söyleyeceğim tek şey, "Paran varsa hiç kasma, git i5-3570K al" olacak. Ancak bu, FX-8150'nin kötü bir işlemci olduğu manasına gelmiyor elbette. Her ikisi de fena seçim değil, ama dediğim gibi bütçen elveriyorsa seçimini Intel'den yana kullanman senin yararına olacaktır (her zaman değil tabii).

2- CrossFire işine hiç girme derim. Nedenleri malum: Daha çok gürültü, daha çok ısı, çok daha fazla güç tüketimi... Gerek yok. Temizinden bahsettiğin DirectCU II'li HD 7850'yi al gitsin. İşini görecektir.

3- CrossFire yapmazsan bir sıkıntı çıkaracağını sanmıyorum.

4- Windows Phone 8'li Lumia 800'ü 15-20 gün kullandım, incelemesini yazdım. Geçtiğimiz gün arkadaşlarla Facebook'tan da tartıştık hatta bu konuyu (gerçi sonra iş geyiğe vurdu ama olsun). Android ve Windows Phone arasında, aklıma şu temel farklılıklar geliyor ilk başta. Birincisi, Android çok daha özgür ve kişiselleştirilebilen bir işletim sistemi. Kullanmaktan pek hoşlanmadığım, ancak pek bir seveni olan "widget"lar da bunun bir parçası. Bu ikisinin yanı sıra istediğin her şeyin ama her şeyin uygulamasını Android'de bulabilirsin, Windows Phone 8'de ı-ıh. Şimdilik zor. Tabii ki büyük uygulamaların çoğunluğu mevcut, ancak yine de seçeneklerdeki azlık dikkat çekiyor.

Şimdi gelelim Windows Phone 8'e. Bu işletim sisteminin arayüzünü gördükten sonra, geleneksel işletim sistemlerindeki bit kadar ikonların yığınla dizildiği arayüzler bana çok eski gelmeye başladı. Adamlar resmen modern bir işletim sistemi yapmışlar. Live Tiles resmen gözü okşuyor, işletim sistemi de yağ gibi kayıyor. Dilediğin uygulamayı ya da kişiyi ana sayfaya ekleyebiliyor, dilediğini çıkarabiliyorsun. Nokia Lumia 920'nin Nokia Bilen Göz, Nokia Haritalar ve Nokia Müzik uygulamaları da çok iyi. Kameranın, özellikle gece çekimlerindeki performansı mükemmel. Telefonun tasarımı ve verdiği kalite hissi de aynı şekilde. Kablosuz şarj gibi uçuk özellikleri de mevcut. Başka bir cihazda Windows 8 kullanıyorsan, senkronizasyon da mükemmel. Kısacası eğer alıştığın Android özelliklerini bırakıp yeni bir deneyim arıyorsan biçilmiş kaftan. Windows Phone 8'de değil belki ama 9'da piyasayı dağıtacağını düşünüyorum ben bu işletim sisteminin. *(Sinan Akkol der ki: Ben de Lumia 920 kullanıyorum ve şimdilik çok mutluyum!)*

Benim de cevaplarım bu kadar. Çok bile yazdım hatta. Diğer sorularını da bekliyorum. (:

MASAÜSTÜ MÜ, DİZÜSTÜ MÜ?

S Selamlar Oyungezer ahalisi ve sevgili Mert, Umarım oralarda her şey yolundadır ve tüm ekibin keyfi yerindedir *(ekibi bilemem de benim yerinde değil. Hem ne ekibiymiş? Test Sistemi bileşenlerini mi diyorsun anlamadım ki ben onu? -Mert)*.

Kısa bir sorum olacak, oyun amaçlı kullanılacak bir bilgisayar edineceğim *(Türkçe Q klavyeli bir bilgisayar olsun da -Mert)*. Temmuz ayında alacağım ve anakartından tutun da headset ve gamepad gibi ekstra bileşenlerine kadar aklına gelebilecek her şey icin 4000TL civarı bir bütçem var.

Şimdi soruma gelelim. Aslında masaüstü almayı düşünüyorum. Lakin, seneye yurtta kalma ihtimalim olduğu için dizüstü almak zorunda da kalabilirim. Büyük ekranlarda oyun oynamayı severim, bu nedenle masaüstü bir adım önde. Daha önce de hiç oyun için kullandığım bir dizüstüm olmadı, ama me cbur kalırsam dizüstü tercih edeyim mi? O bütçeyle alacağım dizüstü beni ne kadar süre götürebilir? Dizüstülerde, geçen aylarda dergide gördüğüm Monster dışında donanım güncellemesi yapılamıyor sanırım. Yaklaşık 3-4 sene alacağım bilgisayarı kullanacağımdan, bir süre sonra oyunları oynatmakta sıkıntı çekeceğimi düşünüyorum *(her bilgisayarda o öyle olur -Mert)*. Monster alınca donanım güncellemesi konusunda rahatlar mıyım *(sanmam -Mert)*?
Şimdiden teşekkürler.

Yayınlanmasına gerek olmadığını düşündüğümden ve telefondan attığımdan ötürü Türkçe karakter kullanmak için uğraşmadım *(aa, klavyenin günahını almışım -Mert)*. Bu nedenle özrü bir borç bilirim *(özür accepted -Mert)*.
Onurcan Aydın

C Merhabalar Onurcan, Mektubunu baştan yazdım, hatmettim Onurcan. Sorularına pek çok cevap hazırladım, cevaplara gülücükler kondurdum Onurcan. Burada mektupların yayınlanıp yayınlanmayacağına da ben karar veririm Onurcan!
Gelelim sorularına... "Kendimi tamamen senin yerine koysam ne yaparım?" diye düşünüyorum. Düşünmeme gerek yok aslında, gidip bir PSP almıştım aynı durumdayken. Kısa vadede çok işime yaramıştı ama uzun vadede satmak zorunda kalmıştım (çalışmamaktan pas tutmuştu zavallıcık). O nedenle kendimi, şimdiki aklımla senin yerine koyuyorum... Yurtta kalacaksam elbette bir dizüstü alırdım ve bu ya MSI GT70 ya da Asus RoG G75VX olurdu. Dizüstünde toplama ya da upgrade edilebilen modeller nedeniyle saçını başını yolanlar tanıdığımdan (biraz araştırırsan sen de tanırsın ve çok seversin) o işlere girmez, aldığım bu iki modelle de 2 seneye yakın bir süre rahat ederdim. Bence sen de öyle yap, güzel oluyor.

Masaüstü toplarsan da, bizim Süper Sistem

ile İdeal Sistem arasında bir şey yapabilirsin. Daha önce de söylemiştim, bu iki sistemin tüm parçaları birbiriyle uyumlu. Alacağın diğer ürünlerden artıracağın paraya göre değiştirebilirsin dilediğince. Topladığın sistemi de bir 2-3 sene kullanırsın. İyi oyunlar.

MERHABA MERT (ORGANİZE SANAYİ)

S Merhaba Mert,
Öncelikle Aralık 2012 sayısındaki yazını okuyup da duygulanmamak elde değil. Burak giderse elbet başkası gelir, sen yalnız kalacak adam mısın (çok klişe oldu idare et artık *(hepimiz aslında yalnızız bi kere. -Mert)*)?
Benim zamanında kendi topladığım (Pentium Core 2 Duo 6400 2.13ghz, 4GB DDR2 OCZ 1066, ATI Radeon HD 5770, 1TB HDD, 620WATT güç kaynağı) bir bilgisayarım var ama artık eskidi galiba. Çünkü sürekli mavi ekran hatası veriyor ve kapanıp yeniden açılıyor ve sorunun tam olarak ne olduğunu bulamadım *(TekServ yaz, bir boşluk bırak ve mavi ekrandaki hata kodunu bize yolla. Sorunun ne olduğu anında posta kutunda! -Mert)*. Bu sorun olmasa biraz daha idare edecek beni ama böyleyken çok can sıkmaya başladı artık. Bu yüzden yeni bir oyun bilgisayarı almaya karar verdim. Şubat ayında İstanbul'a gelmeyi, ve Aralık 2012 sayısının 7. Sayfasında görüp anında çarpıldığım Asus RoG Tytan'dan bir tane almayı planlıyorum. Biraz araştırınca bu sistemin Türkiye'de Haziran 2012'de, yani yaklaşık 7 ay önce çıktığını öğrendim. Yani Şubat'a kadar 8-9 aylık bir sistem olacak. Sorum şu: Haziran 2013 gibi yeni bir modeli çıkar mı bu sistemin? Onu mu bekleyeyim, bu modeli mi alayım? Önereceğin başka bir sistem var mı *(grrrr! -Mert)*?. Toplama bir sistem oluşturmak belki daha kârlı olabilir tabi ki; ama sistemde Asus RoG Tytan'daki gibi muntazam bir kasa düzeni oluşturabilir miyim emin değilim. Bu konuda senden bir fikir istiyorum. Sana iyi çalışmalar dilerim, yazım biraz uzun oldu galiba o yüzden kırpmakta serbestsin *(kırpmadım da, Türkçe hocana selamlar gönderesim geldi -Mert)*. *(Görüşmek üzere. -Mert)*
Hasan Dölek, KKTC

C Merhaba Hasan (KKTC),
Öncelikle, bilgisayarının sorunu için detaylı bir e-posta da atabilirsin. Bakalım neymiş derdi, belki çok basit bir çözümü vardır. En azından yeni bilgisayarını alıncaya kadar seni idare etsin ihtiyar delikanlı.

Şimdi gelelim alacağın yeni bilgisayara... Asus RoG Tytan'ın pek çok modeli var. Öncelikle bunu belirteyim. Türkiye'ye Haziran ayında giren model, Asus RoG Tytan CG8580. Yani nispeten eski bir model. Güncel olan ve Türkiye pazarına bu sıralar giren modelse, bir aksilik olmazsa gelecek ay bu sayfalarda yer vereceğimiz RoG Tytan CG8890. Şubat ayında da, piyasada bulabileceğin en güçlü, güncel ve havalı sistemlerden biri olacağını söyleyebilirim. Eğer toplama bir sistem arıyorsan da, Pazar Yeri'ndeki sistemlerimize göz atabilirsin. Sağlıcakla kal.

SORU (net! -Mert)

S Merhaba Mert Bey *(merhabalar! -Mert)*,
Yakında yeni toplayacağım sistem hakkında önemli bir sorum var, yardımcı olursanız sevinirim *(seve seve. -Mert)*.
Sorum anakartla ilgili. Harici ses kartım için firewire çıkışa ihtiyaç duyduğumdan, Asus P8Z68-V PRO'da karar kılmıştım ancak USB 3.0 desteği olmadığını öğrendim *(yanlış öğrenmişsin -Mert)*. Bu yüzden, sizce Asus P8Z77-V LE tercih edip, firewire ihtiyacımı ekstra bir PCI kart alarak görmem daha mı doğru olur? Ayrıca P8Z77'de Ivy Bridge desteğinin olduğunu, sistemin daha performanslı çalışacağını söyleyenler oldu. Kasım sayınızdaki Pazar Yeri bölümünde de ideal anakart olarak da önerdiğinizi görünce şüphem daha da arttı. Cevabınız için şimdiden teşekkürler, iyi çalışmalar.
Kaan Yaşar

C Merhabalar Kaan, Yeni bir sistem topluyorsun, o nedenle eski bir çipsete para vermen mantıksız olacaktır bu saatten sonra. O nedenle bana kalırsa Z77'li bir anakart alman senin açından daha hayırlı olacaktır diye tahmin ediyorum. Bu arada Z68'li olup da USB 3.0 desteği veren anakartlar da mevcut, ki yukarıda adı geçen P8Z68-V PRO da bunlardan biri.

Ama yine de Z77'den şaşma derim ben sana. Ben teşekkür ederim, yeniden görüşmek üzere.

BÜTÇEYE UYGUN BİLGİSAYAR

S Merhaba Mert Abi *(selamlar Doruk -Mert)*,
Ben bilgisayarımı yenilemek istiyorum *(ne güzel. -Mert)*. Ve Eylül 2012 sayısındaki testinizde yer verdiğiniz MSI GE60 modeli teknik özellikleri ve fiyatıyla ilgimi çekti. Sorum şu: GE60'a yakın fiyatlarda alabileceğim daha iyi bir dizüstü var mı? Eğer yoksa MSI GE60'ı nereden temin edebilirim? Cevaplamanız dileğiyle...
Doruk Uğurlu

C Merhaba Doruk, Eylül ayındaki testimizin fiyat/performans oranı en yüksek bilgisayarıydı MSI GE60. Fikrimiz hâlâ değişmiş değil, alıp gönül rahatlığıyla kullanabilirsin. Nerelerden bulabileceğini de, *teknofiyat.com*'dan görebilirsin. Cevabın işine yaraması dileğiyle...

Bir ayı daha geride bıraktık. Sorunlarınıza derman olmaya, yetiştirebildiklerime bu sayfalarda yer vermeye çalıştım elimden geldiğince. Yer veremediklerim de posta kutusunda buldular cevaplarını. Akşam oldu, hava karardı. Şehrin ışıkları birer birer yanmaya, trafik uğultusu kendini iyiden iyiye hissettirmeye başladı. O değil de, bu ben de bir donanım sorunu yaşadım desem şaşırır mısınız? Donanım dediğin sorunlu olur eyvallah da, neden hep sabit diskler önce düşüyor yahu. Sabit disikim patladı evet, yine ve yeniden. Yenisini satın almasıydı, takmasıydı, Windows'un/sürücülerin/gerekli programların kurulumuydu derken tam 1 günümü çalmasını geçtim, gitti yine onca resim ve video. En azından, aldığım WD Green sabit disk hem daha sessiz, hem de daha az elektrik tüketiyor. Performansı da daha düşük de, 4 senelik bilgisayarda kim takar sabit diskin performansını di mi ya? En azından artık "Benim bilgisayarım hepinizinkinden daha az elektrik yakıyor, çevreci o!" diyebiliyorum artık.

Onun dışında, gelecek ay görüşmek üzere sizleri Ekran Dışı'yla baş başa bırakıyorum. Bir sayfa ötenizde! Gelecek ay da nerede olduğumuzu biliyorsunuz, her zaman bekleriz efendim:
donanim@oyungezer.com.tr

SANAYİ DEVRİMİ

"ESKİLERİN SANAYİ DEVRİMİ BİR BAŞKA OLUR"

Lightning Wheels



Yanılmıyorsam Goodyear'ın bir ürünü kendileri. "Ne güzel parıldıyor gece, arabaya şıklık katıyor" derken, yola çıkınca bir bir patlayan ampullerine para yetiştiremeyen müşterilerin şikâyeti sonucu rafa kaldırılmış. Lafta değil, rafta teknoloji olmuş.

Sea Shoes



Bu da görseldeki İngiliz abinin icadıymış. Denizde yürüme peşinde koşan üstada inat, Michael Jackson Moonwalk'u bulmuş. PSY'ın da bu icattan etkilendiği söyleniyor.



Corner Shooter

Silahı tutan abi Manuel Neuer'e benzediğinden, bu da Alman icadı olsun. Oldu bile. Alman bir mucidin müthiş fikri. O zamanlar değeri bilinememiş tabi. Şimdi olsa da bilinemezdi herhalde. Değersiz olmasın bu sakın?

Laringfon



Gülmeyin! O zamanlar dış sesleri engellemek için bu kadar yol yordam mı vardı?! Adam düşünmüş ve "Gırtlaktan dinletirsek olur bu iş!" demiş, ne var bunda? Gülmeyin dedim!!

Finn Sauna

Bak hâlâ gülüyorlar... Kardeşim, kadıncağız kendi imkânlarıyla saunasını kurmuş işte ne güzel. Kıskandığınızdan yapıyorsunuz di mi? Siz daha iyisini yapana kadar en iyisi bu kardeşim, hadi hadi!!



EKRAN DIŞI



Yeni Yıl,
Aynı Hayat

Senelerdir herkesin kendi köşesinde yeni yıla dair bir şeyler karalamasını içten içe kıskanırken, bu sefer o topa ben de gireceğim sevgili okur. Ama merak etme, yeni yıla adeta bir Kadınlar Kulübü forumu üyesi neşesiyle bakmıyorum. Zira 2011 çok fena bir yıldı, etrafta kimle konuştuysam da herkes aynı tepkiyi veriyordu. 2012 bu yüzden de biraz "ölümü gösterip sıtmaya razı etmek" havasında geçti sanki; eh işteydi, fena değildi. 2013 için farklı planlar, yeni hayatlar ve bir sürü yeni kararlar var. Her ne kadar bu kararların büyük bir kısmı yeni yılın sadece ilk 10 günü boyunca sürecek olsa da, senenin geri kalanı "sıtma o kadar da fena değildi ya" kıvamından biraz daha iyi geçerse güzel olur sanki.

Bir de 2012'de masalları çok özlediğimi fark ettim ben mesela. *Snow White And The Huntsman*'ı izlerken duyduğum haz, her hafta *Once Upon A Time* gününde had safhaya ulaştı. Bu sene yine beyazperdede masallar olacak tek tük. Her ne kadar bir kısmı şimdilik hayal kırıklığı gibi görünse de umarım aralarında beklentilerimizi karşılayacak olanlar da çıkar. Konser kısmıysa henüz çok belli değil, bu sene kimlerin geleceği bahar aylarında az çok belli olur diye tahmin ediyorum. Zaten adi Volkan, arkadaşı olan organizatörlerden aldığı bilgileri -henüz gizli oldukları için- benimle paylaşmıyor :(

Yeni yıl büyük bir bilinmez şu an için. Henüz gelmeden, ilerlemeden, yormadan ve kirlenmeden tadını çıkarmak lazım biraz. Yeni yılınız kutlu olsun.

DAMLA PINAR GÖK



EKRANDIŞINDAKİLER



A YOUNG DOCTOR'S NOTEBOOK

HAYAT GERÇEKTEN DE ORADAN GÖRÜNDÜĞÜ GİBİ DEĞİL SANIRIM

Şu an okul sıralarında dirsek çürütenleriniz vardır aranızda. Size kötü bir haberim var, okulu bitirip de çalışmaya başladığınızda karşınıza çıkan şeyler okulda öğrendiklerinizle pek örtüşmeyecek. Belki biraz hayal kırıklığına uğrayacaksınız, belki de hakikaten "iyi ama bunlar gerçek hayatta ne işinize yaracak?" Ya da Tıp Fakültesi kütüphanesindeki tüm kitapları okumuş bile olsanız, karşınıza bir hasta geldiğinde "dur bi' kitaba bakıp geleyim" diyecek durumunuz olmayacak. A Young Doctor's Notebook da büyük oranda bunun üzerine kurulmuş. Mad Men'den **Jon Hamm** ile Harry Potter'dan **Daniel Radcliffe**'i bir araya getiren A Young Doctor's Notebook, Rus edebiyatının önemli isimlerinden biri olan *Mikhail Bulgakov*'un hikâyelerinden uyarlanan 4 bölümlük bir mini-dizi. 1900'lü yılların ilk yarısında geçen öyküde Tıp Fakültesi'ni birincilikle bitiren ve merkeze uzak dağ başında bir köyde çalışmaya başlayan Vladimir Bomgard'ın teori ve pratik arasındaki bocalamalarını izliyoruz ilk bölümlerde. Henüz sadece 2 bölümü yayınlansa da ilerleyen bölümlerde işlerin baya bir karışacağının sinyallerini veriyor dizi. Yalnız uyarayım, her ne kadar internette baya bir araştırsam da hiçbir yerde yaş sınırlamasına dair bir bilgi bulamadım; ama 18'den küçük olduğunu pek tahmin etmiyorum. Bana sorarsanız 18 de 28 de çok belirleyici bir sınır değil bu dizi için. İlk bölümü "Nip/Tuck'tan alıştık ya, bunlar koymaz bize" diyerek izlesem de, ikinci bölümdeki ameliyat sahnelerine çok fazla dayanamayıp ileri sarmak zorunda kaldım. A Young Doctor's Notebook, ilk 2 bölümü itibariyle umut vadeden bir dizi gibi görünüyor. Midenize güveniyorsanız bir göz atın derim. **–Damla**

MEKANİK – KİTLESEL DEPRESYON

TÜRKÇE METAL Mİ KALD...ÇAT!

Bundan iki buçuk sene önce İstanbul'a Sonisphere Festival sebebiyle geldiğimde anladım ki yaşayacağım şehir burası olmalıydı. Bir sene sonra ne yapıp edip, okulu kazanıp buraya taşındığımdaysa İzmir'deki canlı müzik açlığımdan ötürü adımımı attığım ilk mekân Taksim'deki Dorock oldu. Amanın, şok olmuştum! Yıllar boyu duymak istediğim şarkıları buradaki gruplar şahane bir şekilde yorumluyordu. Bu gruplardan biri de Mekanik'ti.

2012'nin son ayında **Kitlesel Depresyon** adlı albümlerini yayınlayan grup, Türkçe thrash metal gibi niş bir işi müthiş bir şekilde başarmış. Özellikle *Seçilmiş Hiç* adlı parçadaki riffler ünlü gruplara taş çıkarır vaziyette. Sırf albüm öncesi Youtube'dan yayınladıkları 3 parçayı bile dinleseniz, Türkçe'nin metal müziğe yakışmaması konusundaki kaygılarınızın yıkılacağına eminim. Albümdeki favorim *Cehennem Gibi* oldu, adeta fişek gibi bir thrash metal parçası olmuş. Dürüstçe söylemek gerekirse, uzun zamandır hiçbir Türk grup için duymadığım heyecanı bu parça sayesinde yeniden hissettiğimi söyleyebilirim. Daha önce Testament ve Helstar gibi dünya devlerinin de ön grubu olmuş Mekanik'in albümünü türü seven herkese tavsiye ediyorum. Her pazar sahne aldıkları Dorock'ta ise hem yeni albümlerinden parçaları seslendiriyor hem de albümlerinin satışını yapıyorlar. İstanbul'da ikamet eden bir metalhead'seniz bu bir adet Lemmy de içeren grubu mutlaka dinleyin (olm basçı bildiğin Lemmy yav). **–Berkan**

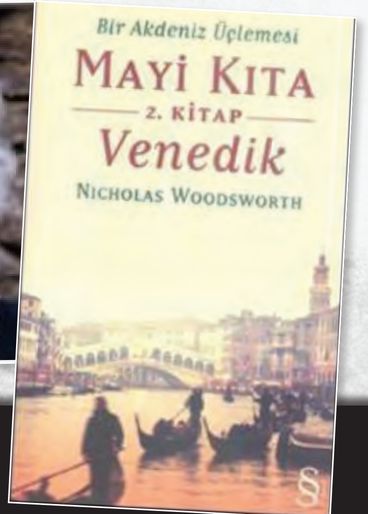


MAYİ KITA 2. KİTAP: VENEDİK – NICHOLAS WOODSWORTH

BİR AKDENİZ GÜZELLEMESİ

N. Woodsworth Kanada doğumlu, uzun yıllar boyunca Afrika ve Asya'da yaşamış bir gezi yazarı. Derin ve çok boyutlu Akdeniz yolculuğunun ikinci ana durağı olan Venedik'ten bahsediyor *Mayi Kıta* üçlemesinin ikinci kitabında (ilk durağı İskenderiye'ydi, üçüncü kitabıysa İstanbul ile ilgili olacak). Yazar, Orta Doğu ve Arap yarımadası kıyı şeridi boyunca devam edip Türkiye'de de bir süre mola vermiş Akdeniz yolculuğunda. Tüm bu yolculuk boyunca mavi suların sıcakkanlı insanlarının yarattığı keşmekeş, envai çeşit meyve ağaçları, Akdeniz ve Venedik'in kendine ait "dingin" düzeni yazarın gözlemleri üstüne yaptığı geçmiş/bugün karşılaştırmaları, tarihten alıntılar ve esprili yorumlarla birleşince okunması gerçekten keyifli bir seyahat öyküsü çıkmış ortaya. Akdeniz kıyılarını, uygarlığın beşiği sayılan ve çoğumuzun adını ilk defa duyacağı antik şehirleri, Venedik gondollarını ve aslanlarını, "dingin cumhuriyet"in tarihi ve kültürel zenginliğine derinlemesine bir bakış atmak adına, kekikli zeytinyağı ve çavdar ekmeği eşliğinde okumanızı öneririm. **–Noyan**





DEXTER – SEZON DEĞERLENDİRMESİ

HEY DEX! KAN LEKESİ NASIL ÇIKAR?

BU YAZI SPOILER İÇERMEZ

Neredeyse tüm zamanların en popüler seri katili Dex, türlü dedikodulara rağmen final sezonu olarak lanse edilen 7. sezonunda da hikâyesini tamamlayamadı. Sinema tarihinde kendine yandaş toplamış kötü adam arketipini baştan aşağı değiştiren Dexter, bu sezon kendi bilindik karakterini daha karanlık bir tarafa taşıyarak çıtasını bir üst seviyeye çıkardı. Bu karakter derinliğiyle beraber gittikçe kendi karanlığa gömülen kahramanımız, işin içine yeni bir aşk ve geçmişten gelen kan davası da karışınca gerçekten "film noir" tarzının en seviyeli örneklerinden birisini sergiler hale geldi.

Klişe bir yaklaşımla, Dexter'ı bir önceki sezonlarıyla karşılaştırma hatasına düşmemek gerek. Dexter her sezonda bir bütün olarak, aynı kahramanın farklı ruh evrelerini anlatan bir yapıya sahip çünkü. Bu evreler tıpkı bizim de yaşadığımız gibi aydınlık, karanlık ve zifiri karanlık olarak kategorilendirilebilir ki son sezonda tünelin ucunda ışık neredeyse yok gibi. Belki de bundan dolayı son sezonda **Dark Passanger** olgusu ağırlıklı olarak sorgulanıyor. Tüm bu bütünlük içinde Dexter'a bir dizi film ve dönemsel maceralar olarak bakmak bunun bir yaşam ve o yaşamın felsefesinin evrimleşmesi olarak görmemizi engeller.

Dexter bu sezonda da hikâye bütünlüğü olarak bakıldığında her karakterin gelişimini çok başarılı bir şekilde ele alıyor. Miami Metro familyasının yaşadığı durumlar neredeyse "biri olmazsa öteki olmaz" örgüsünde devam ediyor. Durum şu ki ilk bölümünden bu yana dizi ilerledikçe gelişen karakterler artık Dexter evreninin vazgeçilmez temel parçaları olmayı büyük bir başarıyla sürdürüyorlar. Özellikle LaGeurta ve Debra ikilisinin Dexter bazlı çatışmalarındaki kıvrak aldatmacalar her bölüm finalinde Dex'in iç sesiyle ve durum yorumlamalarıyla bir potaya girdiğinde uzun bir süre kendimize gelemiyoruz. Bu sezon dizinin sona ermeyeceği bir spoiler değil artık; ancak spoiler olan şu: Bitmemesi için dua edin *(spoiler veriyorum: Katil Dexter –Damla)*. **–Kaan**



THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY

BILBO BAGGINS VE KAPISINDAN KAFASINI EĞMEDEN GEÇEBİLEN YENİ ARKADAŞLARI



Filminin yapılmasına imkânsız gözüyle bakılırken ortaya çıkıp efsane seri Yüzüklerin Efendi'sini olabilecek en epik şekilde beyaz perdeye taşıyan Peter Jackson'ın hikâyenin ve Orta Dünya'nın köklerine inmesine aslında kesin gözüyle bakılıyordu. 3 kitaptan 3 film çıkaran yönetmenin 1 kitaptan 2 film çıkartacak olması ilk duyulduğunda eleştirilere maruz kalsa da, o bunlara kulak asmayarak Orta Dünya'da anlatacak daha çok şeyi olduğunu vurgularcasına filmi 3 parça olarak çekmeye karar verdi. İlk başlarda burun kıvırsak da filmi izledikten sonra bu kararı verdiğine sevinmemek inanın mümkün değil.

Bilbo Baggins Orta Dünya'daki en önemli karakter. Çünkü Orta Dünya'nın gördüğü en büyük olaya, yüzüğü Gollum'dan alarak bir nevi yön vermiştir. *Martin Freeman*, Bilbo karakterine kusursuz bir şekilde hayat vermiş. Ölüden az hallice bir ifadeye sahip Frodo'ya (*Eijah Wood*) nazaran hem başrol karakterini hem de bir Hobbit'i kusursuz bir şekilde canlandırmış. Diğer oyuncu tercihlerinin yine üst düzeyde ve bir çırpıda alışabileceğiniz gibi olduğunu belirtelim. Cüceler ve özellikle Thorin usta oyunculuklarının katkısı ve filmin uzun süresinden de faydalanılarak çok iyi bir şekilde tanıtılıp yansıtılmış. Peter Jackson bu işi gerçekten çok iyi biliyor. Gerçi daha iyi bildiği bir şey varsa, o da Hobbit'in kitabı için olabilecek en iyi sinematik anlatımı yakalamak sanırım. Eğer derdiniz kitaba sadık kalınması konusuysa ben buna pek anlam veremiyorum. Çünkü bir kitapla sinema perdesi arasında çok fazla fark var. Peter Jackson'ın senaryoyu yazarken önceki filmlerle bağı koparmaması gereken bazı noktalar mevcut olduğundan, kitapta önemli olmayan karakterleri ya da hiç var olmayan olayları filme eklemek durumunda kalmış. Buna sonuna kadar hak veriyorum çünkü The Hobbit: An Unexpected Journey ve The Hobbit farklı olmak zorunda. Biri Tolkien'in biri Peter Jackson'un eseri. Zaten kim **Radagast** gibi harika bir karakteri bu kadar çok görmekten rahatsız olabilir ki? Ya da **Necromancer** karakterinin yarattığı soru işaretlerinin heyecanına kapılmak istemez ki?

Cücelerin düşmüş kenti Erebor'un ejderha Smaug'un elinden kurtuluşunu izlediğimiz bu macera bizlere Orta Dünya'yı ne kadar özlediğimizi hatırlatıyor. Tolkien'in çocuklarını uyutmak için yazıp okumaya başladığı mütevazı bir hikâyeyi anlatan Hobbit'i herkese hitap eden epik bir hikâyeye dönüştürme konusunda Peter Jackson hem hayranları hem de sinemaseverleri memnun edecek harika bir yapıma başlamış. İzlememek manasız. **–Pozan**

BEASTS OF THE SOUTHERN WILD

BEN KÖYÜMÜ ÖZLEDİM



Uzaklarda eriyen her buz kütlesiyle evinden biraz daha uzaklaşan Hushpuppy'nin hikâyesine hoş geldiniz. Gerçi filmi izledikten sonra hoş gelmiş gibi hisseder misiniz bilmem ama daha önce pek tanık olmadığınız bir film tecrübesi yaşayacağınızı garanti ediyorum. Benh Zeitlin'in yazdığı, yönettiği hatta müziklerine katkıda bulunduğu Beasts of the Southern Wild, yılın en büyük sürprizlerinden. Üstelik henüz ilk uzun metraj denemesini gerçekleştiren Benh, sadece 30 yaşında. Oldukça düşük bütçesine rağmen film kadrajını o kadar iyi dolduruyor ki, inanılır gibi değil. O kadar samimi bir hikâye ki izleyeceğiniz; filmde her yağmur yağdığında biraz daha hasta hissediyorsunuz kendinizi.



Çorabınızı daha da yukarı çekmek geliyor içinizden.

Dokuz yaşındaki Hushpuppy'nin pek heyecanlı babasıyla yaşayacağı macera, bir hayatta kalma serüveninden ziyade aile bağlarının mesafe tanımadan da çok güçlü olabileceğini büyülü atmosferiyle gösteriyor. Yeri geliyor dev domuzlar sarıyor etrafımızı, bazen de korkunç fırtınalar. Evsiz kalmak bu hikâyede dert değil. Hem baba-kız hem de eş-dost bağlarını yok etmeye hiçbir gücün yetmediğini fark edip, hayatın gerçeklerinden de uzaklaşmadığımızın bilincinde ufak bir kıza ağlıyoruz bazen. Hushpuppy'yi oynayan dokuz yaşındaki kız çocuğu ve babası rolündeki Wink'in daha önce hiç kamera görmemiş, hiç oyunculuk yapmamış olduğunu da düşünerek izlerseniz hayranlığınız iki kat artacaktır. Bataklıktan bile harika görsel öğeler çıkaran yapım ekibi, masalsı dramasının yanında müthiş müzikleriyle de gönlümü çelmeyi başardı. Kesinlikle yılın en iyi filmlerinden birisi. **–Volkan**

INTERPOL – TURN ON THE BRIGHT LIGHTS

10 YIL MI OLMUŞ? PİUUUUV…

Alternatif gitar müziğin, 90'ların sonunda şöyle bir kaybolup yerini elektronik tınılara bıraktığı bir dönem vardır. Yaşayan bilir, korkutucudur. Brit-pop'un sona erdiği, Radiohead'in bile elektronik tınıları arkasına alıp deneyselliğe yelken açtığı, grunge'ın kendi kabuğuna çekildiği, punk'ın esamesinin okunmadığı karanlık bir dönemdir o. İşte tam da birisinin ışıkları açması gerektiği bu dönemde yüzünü 80'lere çeviren Interpol, Joy Division'ın elindeki sönmemiş meşaleyi alıp 2000'lerin gitar ve indie müziğini kurtaracak yolu aydınlatacak bir albüme imza attılar. 10 yılın ardından, o kült albüm 2 cd'lik versiyonuyla bir kez daha karşımıza çıktı.

TotBL müthiş ve kusursuz bir albüm. **Daniel Kessler**'in gitar melodileri ve Carlos D.'nin melodik baslarının, Paul Banks'in cool vokalleriyle uyumu, derin ve karanlık liriklerle birleşerek her şarkıda bozulmaz bir bütünlük sağlıyor. Albümde liriklerin de yardımıyla melankoli ve kızgınlık bir arada hissediliyor. Obstacle 1, PDA ve Hands Away albümün doruk noktaları diyebiliriz. 2. cd'de b-side'lar ve demo kayıtları mevcut. Daha önce ayrı yayınlanan "*Specialist*" zaten bir albüm dolusu şarkının toplamı kadar iyi bir parça.

Bu albümden yola çıkarak indie türlerine sıkı bir giriş yapabilir, hatta 80'lerin başına dönüp post-punk dönemlerini keşfe bile çıkabilirsiniz. Su gibi akan, ateş gibi yakan bir albüm TotBL. Cool olmanın, tavır sahibi olmanın bir simgesi gibi. Karanlık bir melankolinin fark ettirmeden ruhunuza işlemesini ve orada her zaman kalmasını sağlıyor. Gitar müziğine yeni bir soluk getirdiği gibi hayatınızı da değiştirme potansiyeline sahip. Oh, Stella sen bu çocuklara ne yaptın bilemiyorum ama iyi ki yaptın ve 2000'lerin gitar müziğini kurtardınız. **–Pozan**

RİNA

HAYALLERİMİZİ TERK ETMEDİK YA

Konusu, güçlü oyuncu kadrosu ve her daim çok sevdiğim Ege/Akdeniz sıcaklığıyla beni daha en baştan kazanan bir yapım oldu Rina. DVD'sinin çıktığını duyduğumda, yirmi küsur yıldır mutlaka bir şekilde uğradığım Bozcaada sevgimin de etkisi oldu tabii bu filmi merak etmemde. *Paşhan Yılmazel*'den *Burcu Altın*'a gençler, *Cezmi Baskın*'dan *Ayten Uncuoğlu*'na deneyimlilerin yer aldığı oyuncu ekibi, adalı üç kafadarın şarap fabrikası kurma hayalini arka plana yerleştirerek, izlemesi rahat ve keyifli, Akdeniz'in kendisi gibi doğal akarak, ağır ve emin bir şekilde ilerleyen sevimli bir öykü anlatıyor izleyiciye. Biraz duygulanarak (duygusal değilim, mizacım böyle… İşte sadece bu espriyi anlayabilmek için bile izlemeye değer), sıkça gülümseyerek seyrettim Rina'yı. Kış ayazında Ege ve Akdeniz güneşinin sıcaklığını yaşayabilmeniz için, rahip rolündeki rahmetli *Cüneyt Türel* ve berduş rolündeki *Erdal Tosun*'a da dikkat diye ekleyerek tavsiye ediyorum bu filmi. Zaten ne olmuş ada düğününde yalnız başımıza dans ettiysek, "hayallerimizi satmadık ya…" **–Noyan**



GECE YARISI GÜNEŞİNİN MEMLEKETİNDEN AGRESİF BİR MELANKOLİ

"Finlandiya'dan babam çıksa dinlerim." Bu cümle metal müzik severlerin hayatlarında en az bir kere söyledikleri veya duydukları bir cümledir. Metalin her türünde dünyaca ünlü gruplara sahip olsa da sert Fin grupların çokluğuna şaşırmamak gerek. Geceyarısı güneşinin ünlü olduğu, soğuk ve melankolik bir memleketten romantik parçalarıyla ünlü pop grupları beklemiyorduk tabii ki. Aşağıda bu soğuk diyarlardan çıkan ve benim özellikle sevdiğim Fin gruplardan örnekler bulacaksınız. -Göker

SENTENCED
(MELODIC DEATH/HEAVY)

Finlandiya'nın en tanınmış isimlerinden Sentenced 88 yılından dağıldığı 2005'e kadar çıkardığı albümlerle klasikler arasında yer edindi. Amok ve Crimson albümleri her metal severin denemesi gerekenlerden.



SONATA ARCTICA
(POWER METAL)



Sonata Arctica, yine Fin kökenli olan Stratovarius'un çizgisini üzerine kattıklarıyla devam ettiren bir isim. Power+Klavye+Clean Vokal üçlüsünü seviyorsanız sevmemeniz çok zor. ***Ecliptica, Winterheart's Guild ve Reckoning Night'ı*** özellikle tavsiye ederim. Sonata Arctica'nın şarkı sözlerine de dikkat edin. Scorpions'un "Still loving you"suna yaptıkları cover'ı da mutlaka deneyin.

NIGHTWISH
(SENFONİK/POWER METAL)

Nightwish, opera tarzındaki vokallerle metal müziği bir araya getiren ilk gruplardan biri. 90'ların sonundaki yükselen Power metal akımıyla o kadar ünlendiler ki TV programlarının en aranan konuğu haline geldiler. Dönemin ünlü sopranosu Tarja ile yollarını ayırdıktan sonra Anette Olzon ile ortalama iki albüm ortaya koydular. O da gruptan ayrıldığından şimdilik konserlerde eşlik etmek üzere Floor Jansen (After Forever, ReVamp) ekibe katıldı. Kendisini pek severim, umarım kalıcı olur. Klasikleşmiş **Wishmaster, Century Child ve Once** tavsiyelerimdir.



ETERNAL TEARS OF SORROW
(SENFONİK DEATH METAL)

EtoS klavye ve koro ağırlıklı senfonik death yapan kendine münhasır bir grup. Bir dağılan bir toplanan grup **A Virgin and a Whore** ile istediği çıkışı yaparken **Before the Bleeding Sun** ile efsane bir albüme imza attı. The River flows frozen ve Sea of Whispers gibi slow parçaları da saygıyı hak eder.

CHILDREN OF BODOM
(MELODIC DEATH/POWER)

Adını Bodom gölünden alan Children of Bodom, Power metal öğeleri üzerine scream/brutal koyarak Avrupa listelerini dağıtmış bir grup. Bodom evlatlarının, özellikle 1999-2005 arası ortaya koyduğu her şey altın değerinde diyebilirim. **Everytime I Die** parçasına çektikleri klip kendi kulvarında en iyilerdendir.



APOCALYPTICA
(SENFONİK HEAVY METAL)

Çellolu Metallica yorumlarıyla ünlenen Apocalyptica, kendi parçaları ve konuk vokalistlerle ününü iyice pekiştirdi. Dört çello ve bir bateriyle müthiş heavy metal yapan grubun **Plays Metallica by Four Cellos , Cult ve Reflections** albümleri illa ki dinlenmelidir.



SWALLOW THE SUN
(DOOM/DEATH METAL)

Ghosts of Loss ve Hope albümleri çok iyi yorumlar alan StS, 2012 tarihli **Emerald Forest and the Blackbird** ile tabiri caizse oyunun kurallarını yeniden yazdı. Cathedral Walls ve Descending Winters şarkılarını önereceğim StS, fena halde gaz verme özelliğine sahip.



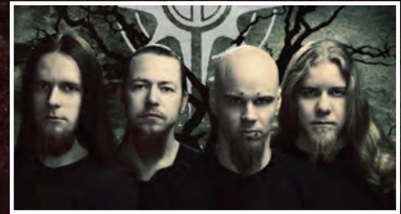
AMORPHIS
(PROGRESSIVE/DEATH)

Yıllar içinde Doom/Death'den Progressive Death'e uzanan çizgisiyle kalitesini koruyan Amorphis Fin metalinin en önemli isimlerinden bir tanesi. Özellikle clean ve brutal vokali leziz biçimde harmanladığı deneysel çalışmalarını tavsiye eder; Elegy ve Tuonela gibi eski dönem albümlerini veya daha coşkulu ***Eclipse*** ve ***Skyforger*** albümlerini öneririm.



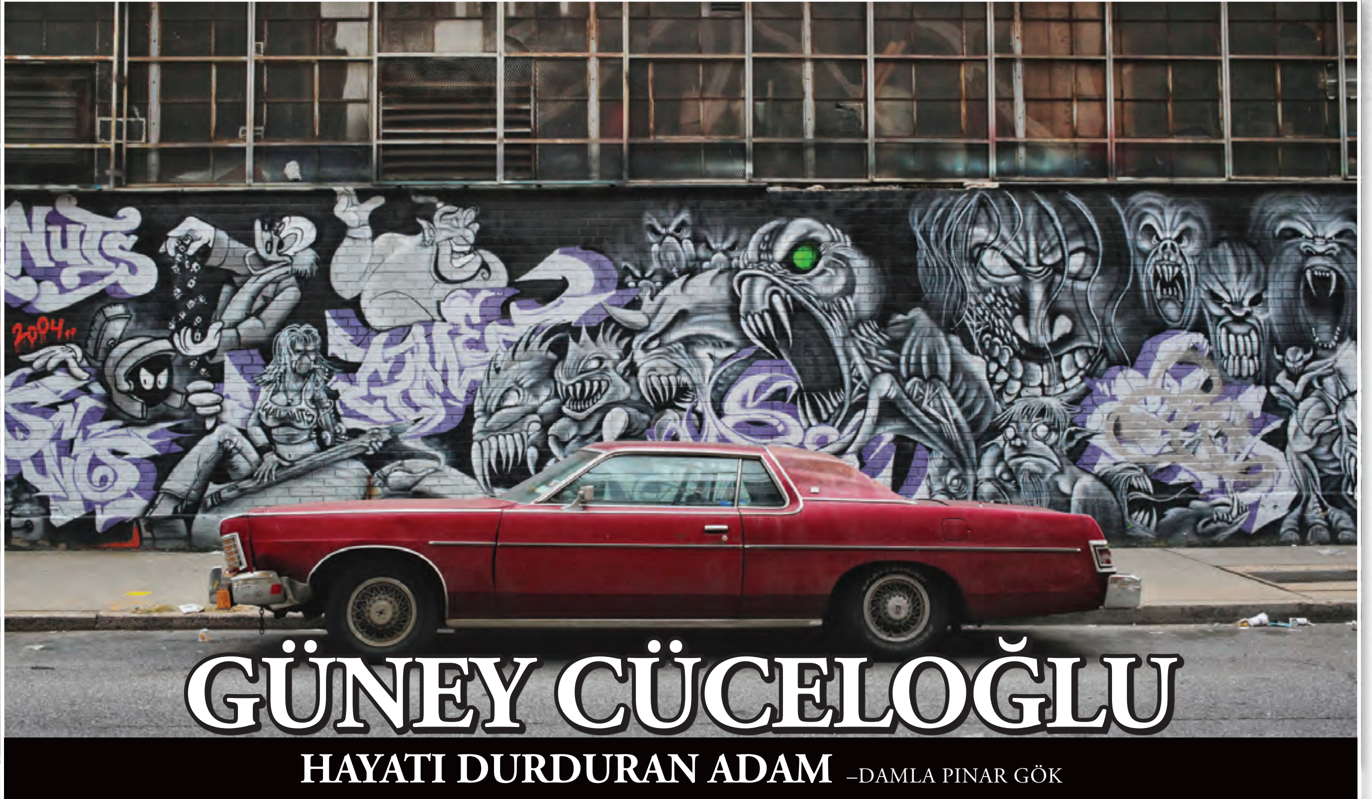
TUOMAS SAUKKONEN/BEFORE THE DAWN
(MELODIC DEATH/DOOM)

Tuomas Saukkonen'in solo projesi olarak başlayan ve sonradan ana grubu haline gelen bir isim BtD. Ana projesi diyorum çünkü Tuomas Saukkonen aleminin "tek kişilik ordusu" olarak bilinmekte. Kendisi, BtD'de vokal, gitar ve klavyede yer alırken, diğerlerinde her türlü enstrümanı çalıyordu. Youtube'dan ***Dawn of Solace – Dead Air'*** izleyin, kendiniz görün. Saukkonen, Black Sun Aeon ve Dawn of Solace ile doom'a kayarken BtD ile melo death ağırlıklı gitmekte. Rise of the Phoenix albümüyle 2012'nin en iyi melo death albümlerinden birine imza atan BtD'yi yakından izlemenizi öneririm.



Yetmediyse Bunlar da Var

1. Stratovarius
2. Insomnium
3. Silentium
4. Wintersun
5. Dark the Suns



GÜNEY CÜCELOĞLU

HAYATI DURDURAN ADAM –DAMLA PINAR GÖK

Güney Cüceloğlu'nun işleriyle ilk karşılaştığımda "aaa ne güzel fotoğraflar bunlar" diye düşünmüştüm. Blogunu okumaya başladıktan sonra da aslında işin arkasında sokak fotoğraflarından çok daha fazlasının olduğunu fark ettim. Fotoğrafçı kimliğine ek olarak çok da iyi bir belgeselci bu adam, bana sorarsanız çok iyi bir de "hikâye anlatıcısı". Zira benim dikkatimi en çok fotoğrafları çekip internet sitesine koymakla yetinmeyip, üzerine bir de fotoğrafların hikâyelerini paylaşması çekmişti. Eh, hikâyeleri bu kadar seven biri olarak da bu genç ve başarılı adamla söyleşi yapmak kaçınılmaz olmuştu.

Biraz klasik bir giriş yapalım mı? Öncelikle bize biraz kendinden bahseder misin?
30 yaşındayım, 2005 yılında İstanbul'dan ayrılıp New York'a yerleştim. Geçen zamanda New York'u merkez tutarak Amerika'nın çoğu yerinde bulundum ve çalıştım. Şu anda 2 ajans için bağımsız fotomuhabir olarak çalışıyorum. İşim, istenilen konu üzerine fotoğraflar, röportajlar ve hikâyeler üretmek. Spor etkinlikleri, festivaller, konserler, eylemler, kongreler çalışma alanıma giriyor. Bunun dışında, uzun suredir devam eden kişisel belgesel-fotoğraf projelerim var.

Klasiktir ya, herkesin bir hikâyesi vardır. Senin hikâyen nasıldı, "bir gün bir fotoğraf makinem oldu ve tüm hayatım değişti" durumu yaşandı mı?
Fotoğraf, işimin ve hayatımın önemli bir parçası ama amacı değil. Hikâyelere ve başkalarının hayatlarına merakım var. Soruyorum, okuyorum, dinliyorum ve fotoğraflarla da olabildiğince sade ve dürüst görsel kayıtlar alıyorum. Fotoğraf çekmeye hikâyeleri desteklemek adına mecbur kaldım diyebiliriz.

Uzun süredir işlerini takip ediyorum ve bu benim de ilgimi çeken en büyük şeydi. Sadece fotoğraflar yok blogunda, onların hikâyelerine de yer veriyorsun. Hatta hem fotoğrafların, hem senin hem de o fotoğrafların nasıl çekildiklerinin hikâyeleri yer alıyor. Çok hoşuma gitmişti bu durum…
Blogda yazdıklarım ve maalesef henüz yazamadığım tüm hikâyeler günlük yaşantım içinde karşılaştığım, yanından yürüyüp geçebilecekken durup anlamayı, incelemeyi ve öğrenmeyi seçtiğim şeylerden çıkıyor. Elime fotoğraf makinesini alıp "hadi bugün fotoğraf çekeyim de bloga koyayım" benim tarzım değil, yaşarken kayıt alıyorum.

Aslında dışarıdan baktığımızda sokaktaki hayat çok hızlı bir şekilde akıp gidiyor. Özellikle büyük şehirlerde insanlar sürekli bir koşuşturmaca içinde. Bu hızın içerisinden "fotoğraflık kareleri" bulup çıkartmak ve çekmek zor olmuyor mu? Nasıl beceriyorsun bunu?
Genellikle yetişmeye çalıştığım bir yer olmuyor. Blogdaki yazı dizisinin de adında olduğu gibi "boş boş geziniyorum" çalışmadığım zamanlarda. Bu sayede ilgimi çeken konulara zaman ayırabiliyor, detaylı inceleyebiliyorum. İnsanlarla tanışmak konusunda da rahatım. Yani o büyük şehirlerin hızı sorunsalı benim hayatımda pek geçerli değil.

Ne kadar tutturdum bilmiyorum ama benim gözümde de fotoğraflarda o ayrıntıları çekip çıkarttığın için hep sakin, ağır ve bilge bir havan vardı. Hani böyle Gandalf gibi biri olarak canlandırıyordum seni nedense. Sanırım hayatın içindeki kareleri keşfetmen ve o kareleri "o an"dan çekip çıkartabilmenle alakalı bir his bu...
Sakin ve ağır kelimeleri kesinlikle beni tanımlıyor. Güzel sözlerin için teşekkür edip şunu söyleyebilirim; fotoğrafı kendimi eğitmek için kullanıyorum. Fotoğraf çeken insanların amacı genellikle etkileyici, çarpıcı kareler yakalayıp başkalarına göstermek, şaşırtmak, beğeni almak ve kişisel tatmin sağlamak. Ben fotoğrafladığım konuyu tanımaya, öğrenmeye çalışıyorum. Fotoğraf bir kişisel gelişim aracı yani benim için.

Peki fotoğraf çekmek için dışarı çıktığında herhangi bir hazırlık yapıyor musun yoksa spontane mi gelişiyor her şey?
Genelde nereye gittiğimi bile bilmeden çıkıyorum evden. Çoğu zaman ağırlığı sebebiyle tembellik edip yanıma almasam da taşıdığım zamanlar makinem hep çantamda durur. Önce durur, tanışır, inceler fotoğrafları ondan sonra çekerim.

Sokakta fotoğraf çekerken, rahatsız olan ya da sana müdahale eden insanlar çıkıyor mu?
Fotoğrafın ana konusu bir ya da birkaç insansa zaten habersiz çekim yapmıyorum. Yani bankta uyuyan bir adam görürsem o adamı karenin ortasına koyup fotoğraf çekmem. Kimseye göstermeye de yüzüm olmaz öyle çekilmiş bir fotoğrafı; hırsızlık gibi bir şey bu. Bunun dışında genel bir kareye giren insanlar oluyor tabii. Bu biraz ayarı zor bir konu, çok hassas bir tartım var. Kendimi karşıdaki kişinin


Güney Cüceloğlu



yerine koyarak hareket ediyorum diyebilirim. Hata yaptığım da oluyordur belki. Tabii bu söylediğime sokak etkinlikleri, gösteriler ve eylemler dahil olmuyor. Bunlara katılanlar zaten medyada görünmeyi kabul etmiş kişiler.

Emek hırsızlığının çok yaygın olduğu alanlardan bir tanesi fotoğraf. Basılı yayınlarda ya da internette fotoğraflarının izinsiz kullanılması başına geliyor mu?
Sağda solda gördüğü her şeyi alıp forumlarda, Facebook sayfalarında ya da Twitter'da paylaşabiliyor insanlar. Üstelik tek yapmaları gereken şey 1-2 kelimeyle hak sahibini tanıtmak. Artık kaynağını bulamadım diye bir şey de yok, Google görsel aramalarda her fotoğrafın ve çizimin sahibine ulaşmak mümkün. Profesyonel kuruluşlarlaysa Amerika'da hiç problem yaşamıyorum ama Türkiye'de her ne kadar sınırlı deneyimim olsa da kotu anılar edindim. Occupy Wall Street zamanında hem eylemci hem de belgeselci olarak epey bir zaman harcadım sokaklarda. Fotoğrafları da blogumda ve Flickr'da paylaşıyordum düzenli olarak. Bir internet haber portalından email aldım fotoğrafları kullanmak istediklerini belirten. Yaklaşık 20 tane fotoğrafı kullanmak istediler. Para pul sormadığım gibi tek istediğimin adımın yazılması ve sayfama aktif link verilmesi olduğunu belirttim. Yangından mal kaçırır gibi yarım saat içinde fotoğrafları yayınladılar. Adımı yanlış yazdılar, linkten de eser yoktu. En kötüsüyse "Güney Cüceloğlu, eylemcilerin kamp alanını bizim için görüntüledi" demeleri oldu.

Bir de biraz belgesel kısmına girmek istiyorum. Neler yapıyorsun bu alanda? Benim en son karşılaştığım "Okyanus Aşırı Türkler" projesi vardı. Ondan biraz bahseder misin?
Üretim halinde olan projelerimden bir tanesi o. New York'ta yasayan ve çok farklı sebeplerle burada bulunan 12 Türk'ün hayatlarını bir süre kayıt altına alıp hikâyeler yazacağım. Finansçı da var bu insanların arasında, doktora öğrencisi de, sokakta meyve tezgâhı işleten de. Görüşmelere ve çekimlere başladık. Yılbaşından itibaren blogda perde arkası yayınına da başlayacağım. Hem çalıştığım insanları tanıtmak hem de gidip geldiğim ilginç mekânları göstermek istiyorum. Bittiğinde basında yayınlanmak üzere 12 bölümlük bir yazı dizisi, hem ABD hem Türkiye'de fotoğraf sergileri ve bir de kitap ortaya çıkacak diye umuyorum.

Hem internet ve sosyal medyanın yaygınlaşması hem de özellikle fotoğraf makinelerine ulaşmanın kolaylaşmasıyla birlikte özellikle "ad soyad photography" kalıbında bir sürü insan ortaya çıkmaya başladı. Tabii ki aralarında çok iyiler de var ama "ben fotoğrafçıyım" demek eskiye nazaran biraz kolaylaştı sanki. Deneyim mi, eğitim mi, çok çalışmak mı; kaliteli fotoğrafın ya da iyi bir fotoğrafçı olmanın bir tarifi var mı?
Öncelikle, X Photography ticari bir girişimdir. Müşterisi memnunsa iyidir, başka kimseyi ilgilendirmez. Fotoğraf nedir, iyi fotoğraf hangisidir, fotoğraf sanat mıdır gibi temel sorularla sıkça karşılaşıyoruz. Bu da zaten fotoğrafa merak salanların büyük çoğunluğunun düştüğü en büyük hataya, okumadan ve araştırmadan sağdan solan duyduklarıyla ekipmana yönelip kendilerini sokaklara atmalarına işaret ediyor. Bu sorular defalarca cevaplanmış, üzerine kitaplar yazılmış artık soru olmaktan çıkmış durumda olmalarına rağmen herkes aynı cevapları arıyor. Ya da belki de aramıyor; sadece biraz eğlenmenin, zaman geçirmenin, kolay yoldan bir şeyler üretmiş olma tatmininin peşinde de olabilirler. Fotoğrafa ilgi duyan herkese Susan Sontag'ın "Fotoğraf Üzerine" (On Photography) adlı kitabini öneriyorum. Hatta kitaptan iki alıntı ile de hem sorulara cevap vermiş olalım, hem de söyleşiyi noktalayalım:

Fotoğrafın bir sanat olup olmadığı meselesi, özünde yanıltıcı bir meseledir. Fotoğraf sanat diye adlandırılabilecek eserler ortaya koymasına (öznellik gerektirmesine, yalan söyleyebilmesine, estetik haz vermesine) rağmen, fotoğraf -her şeyden önce- bir sanat formu değildir. Dil gibi fotoğraf da, (başka şeylerin yanı sıra) sanat eserlerinin üretildiği bir araçtır (medium). Dilden yola çıkarak bilimsel bir söylem kurulabilir, bürokratik memorandumlar hazırlanabilir, aşk mektupları yazılabilir, manav listeleri karalanabilir ve Balzac'ın Paris'i anlatılabilir.

Seyahat etmek, bir fotoğraf biriktirme stratejisi halini almıştır. Çoğu turistin içindeki his, karşılaştıkları kayda değer durumlar ile kendileri arasına hemen kamerayı koyuvermektir. Başka türde nasıl tepki vereceklerinden emin olamayan bir ruh haliyle deklanşöre basarlar. Bu hareket, tecrübeye bir şekil biçer: dur, çek ve yürü. Söz konusu yöntem, bilhassa, nefes aldırmayan bir çalışma etiğinin engelli (sakat) kıldığı topluluklarda cazip gelmektedir. Bir fotoğraf, çalışmıyor olmasının ve kendisinden eğlenilmesinin beklenmesinin doğurduğu kaygıyı yatıştırmaya yarar. Dolayısıyla o tür insanlar, çalışmanın dostane bir taklidi sayılabilecek olan bir harekete meylederek, gönül ferahlığıyla fotoğraf çekebilirler.

FROM THE NEW WORLD

YENİ BİR DÜNYA, YIKILMIŞ BİR BAŞKA DÜNYAYI SAKLAR -İPEK CEVAHİR





Ne zamandır izlemeyi planladığım From the New World (Shin Sekai Yori), son zamanlarda beni en çok şaşırtan ve en beğendiğim serilerden biri oldu. Ancak bu seriyi diğerlerinden farklı kılan en önemli özelliklerden bir tanesi, konusunu anlamadan önce çarpık dünyasını anlamanızın şart olması.

Serinin başından itibaren hikâyenin distopik bir dünyada geçtiğini anlıyoruz. Aslında medeniyetin uzun süre önce yok olduğunu anlayamayacağımız kadar normal, sade bir köyde yaşıyor insanlar. Fakat bekleyin, hikâye sizi daha yerinizde rahatsızca doğrultmaya başlamadı bile. Serinin en merak uyandırıcı yanlarından biri de bu dünya. Her yanı saran doğal güzellikler, teknolojiden eser olmayan kırsal bir yaşantı gibi kavramlar izleyenleri yavaş yavaş sakinleştirip sarsa da, bir şeylerin yolunda olmadığını fark edeceksiniz. Hatta bunu tamamen günlük bir konuşmanın arasında bir cümleyle, tam bölümün sükunetine kendinizi kaptırmışken hiç beklemediğiniz küçük anlarda fark etmeye başlayacaksınız. Ve bu gittikçe sizi huzursuz eden, parçalarını birleştirmeye çalıştığınız bir soruya dönüşecek.

Örneğin psikokinezi yetenekleri (**Cantus**) olan çocukların belli bir yaşta bir eğitime alındığını öğreniyoruz. Tam bu işlenirken, yetenekleri çıkmayan çocukların ortadan kaybolduğundan, kimse tarafından hatırlanmadığından ve son yüzyıllarda birçok yeni canlı türünün ortaya çıktığından bahsediliyor. Fakat işin ilginç yanı, bu kadar kısa süre içinde bunca canlının birden var olmasının imkânsız olması. Uygarlığın düşüşünden beri canlıların da önemli ölçüde değişime uğradığını fark ediyoruz. Ya da bir kütüphane kendi varlığından bahsediyor. Fakat tüm yazılı bilgilerin kimyasal yollarla ya da savaşlarda yok edildiğini ve artık var olmadıklarını da öğreniyoruz. Asıl ters köşeyiyse 4. bölümle birlikte yaşıyoruz. Bizim bildiğimiz anlamda modern hayatın bir noktada değiştiğini fark ettiğimiz bu yeni dünya düzenine ait soruların gerçekten yanıtlanmaya başladığı ve hikâyenin sıradan bir günlük yaşam macerasından, derin ve karanlık bir arayışa döndüğü bu bölüm, hikâyenin seyrini de tamamen değiştiriyor.

İlk başta bir grup çocuğun, bu yeni dünyada kendileri için sıradan geçen yaşantılarına odaklanıyoruz. Yaşadıkları dünya hakkında öğrendiklerimiz arttıkça, çocukların da başlarına gelenler günlük birer macera olmaktan çıkmaya başlıyor. Distopik dünyalarının, saklanan tarihlerinin ve varlıklarının arkasındakiler, onlara doğruyla yanlışı sorgulama fırsatı bırakmadan gittikçe korkutucu yerlere sürüklüyor. Çocukların başlarından geçenlerin ardındansa hikâye birkaç sene daha atlıyor. Çocuklar, artık genç bireylere dönüşmeye başladıkları bu zamanda, geçmişte başlarından geçen olayların yankılarının peşlerini bırakmadığını ve tehlikede olduklarını fark ediyorlar.

Devam eden anime serisi, *Kishi Yusuke*'nin yazdığı light-novel tipi roman serisinden uyarlanıyor. Serinin adı, Antonin Dvorak'ın Yeni Dünya Senfonisi (bir diğer adıyla "From the New World") olarak bilinen 9 numaralı senfonisinden geliyor. Dvorak'ın hayranı olan Kishi, Japonya'da bilimkurgu ve gerilim kategorilerinde de birçok başarılı ödül almış. Ön planda her ne kadar yıkılmış bir düzeni ve gerçeği aramayı anlatsa da, From the New World aslında bir yandan da insanlığın doğasının tamamen değiştirilemeyeceğinden, düşüncelerin bastırılıp kontrol altına alınamayacağından da bahsediyor. Hikâyeyi dikkatli takip etmek ve hatta kaçırdığınızı düşündüğünüz açıklamalarda geri dönmek önemli olabilir. Daha sonra tekrar bu konuya değinilir diye düşünmeyin çünkü bir şeyler açıklanmaya başladıktan sonra olaylar çok hızlı gelişiyor. Ayrıca izlerken teoriler üretmeyi sevenlerdenseniz kesinlikle dikkatli takip edin derim. Daha basit bir hikâye gibi başlayan serinin bu kadar farklı bir hikâyeye dönüşmesini hiç beklemiyordum. Seriye başladığınıza izlemeye devam edip etmeyeceğinize en azından ilk birkaç bölümü geride bırakmadan karar vermeyin kesinlikle.



I.G.'DEN GARGANTIA ON THE VERDUROUS PLANET

Production I.G.'nin 2013 için yeni duyurduğu anime serisi Gargantia on the Verdurous Planet (Suisei no Gargantia) şimdiden yayınlanan kaliteli görselleri, karakter tasarımları ve arkasındaki ekibiyle online kitlelerin dikkatini çekmeyi başardı. Kazuya Murata'nın (2011 FMA filmi) yönetmenliğini yapacağı ve Gen Urobuchi'nin (Madoka Magica, Fate/Zero) senaryosunu yazacağı Gargantia'nın karakter tasarımlarını da manga sanatçısı Hanaharu Naruko (Kamichu!) yapacak. Gargantia, Naruko'nun ilk orijinal anime karakter tasarımlarını yapacağı proje. Bir bilimkurgu-macera serisi olacağı açıklanan yeni serinin görselleri ve konsept tasarımları gerçekten de merak uyandırıcı.

Uzak bir gelecekte geçen hikâyede galaksinin ücra bir köşesinde Redo adlı bir genç, girdiği savaşta yaşanan bir karmaşa sonucu kendini dünyada bulur. Tamamen suyla kaplı ve insanların dev gemilerde yaşadığı dünyada kalan Redo'nun Gargantia filosundaki maceralarını anlatan seriyi biz de heyecanla bekliyoruz.

xxxHOLIC YENİ MANGAYA UYARLANIYOR



Kısa süre önce live-action uyarlaması duyurulan CLAMP'ın fantastik serisi xxxHOLIC'in, şubat ayında xxxHOLiC: Rei adlı yeni bir mangaya uyarlanacağı duyuruldu. CLAMP Festival 2012'de yapılan duyuruya göre, detaylar bu ay içinde resmi sitelerinden yapılacakmış. Yani şu an için hikâyenin one-shot bir bölüm mü, bir spin-off mu yoksa bir devam serisi mi olduğunu öğrenmek için beklemek zorundayız gibi görünüyor. Bu arada gene şubatta başlayacak 8 bölümlük live-action'dan ilk promo görseli de yayınlandı.

BLACK LAGOON DEVAM EDİYOR



Rei Hiroe'nin başarılı mangası Black Lagoon, 2010'da verdiği aradan sonra nihayet çıkıyor. Şimdiye kadar iki anime ve bir OAV serisine uyarlanan aksiyon serisinin mangasının, ocak ya da şubat ayı içinde devam edeceği açıklandı.



HIGURASHI OUTBREAK DUYURULDU

07th Expansion'ın ünlü gerilim serisi Higurashi no Naku Koro ni (When They Cry), yeni bir animeye uyarlanıyor. Ryukishi07'ın yazdığı görsel romanlardan uyarlanan yapımların yeni serisi, Higurashi'nin 10. yıldönümü etkinliğinde hayranlarıyla paylaşıldı.

Geride bıraktığı 10 yıl boyunca birçok anime yapımı, iki live-action film ve onlarca manga uyarlamasına kavuşan Higurashi görsel romanları, hikâyenin doğası sebebiyle çok geniş ve alternatiflerle dolu bir evren. Haliyle uyarlanabilecek çok fazla hikâyesi var. Her ne kadar ana olaylar arasındaki sebep-sonuç ilişkileri çözülmüş olsa da, keşfedilebilecek olasılıklar hâlâ mevcut. Bunlar kimi zaman ciddi gerilim hikâyeleri, kimi zamansa tamamen komedi odaklı hikâyeler halinde çıkıyorlar. Higurashi Outbreak ise, eğer farklı bir yol izlemeye karar vermezlerse, 2007'de sona eren televizyon serisinden beri göreceğimiz ilk ciddi hikâye uyarlaması olacak gibi görünüyor. TV serilerinden sonraki yıllarda gelen Higurashi Kira ve Rei OVA yapımları daha çok hayranlara yönelik, eğlencelik yapımlardı çünkü.

Daha önce yayınlanan resmi soundtracklardan birinin yanında verilen kısa bir hikâye olan Higurashi Outbreak'in anime uyarlaması "Higurashi no Naku Koro ni Kaku" adını alacak.
Hikâyenin ana mekânı olarak Hinamizawa köyünde geçen Outbreak, bizi yine 1983 yılına götürüyor. Bir virüs salgını sebebiyle karantina altına alınan köyde kalan ana karakterlerimiz Keiichi ve Rena'nın salgınla başa çıkmaya çalışmaları anlatılacakmış. 2013 içinde çıkması beklenen animenin OVA ya da film olma ihtimali daha yüksek. Bir Ryukishi hayranı olarak bu habere çok sevindim tabii. Yine de yapımcıların bizi duymadığı o ücra köşede "Umineko Chiru'yu da görün artık" diye sızlanan kalabalığın arasındayım ben hâlâ.

GEÇEN AYIN MİNİ FAIL'LERİ

Geçen ay bu sayfalarda iki haber su kaynatmış diye duydum, hemen açıklık getirelim onlara :)
1. Katekyo Hitman Reborn'un bitişine dair olan haber kutucuğunda, bir önceki aydan kalan bir yazının son paragrafı pişti olmuş. Bir KHR hayranı olarak, bu piştinin beni sanki seriyi sevmemiş gibi göstermesi ufak bir kalp sıkışması yarattı. Yok öyle bir şey ühüh.

2. Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo'dan haberinde, yeni açıklanan 4. filmin adının karakteri çıkmamış. Müzikte tekrar işareti (röpriz) olan bu karakter çıkmayınca da "Yeni Eva filminin adı: Yeni Eva filmi" manasına gelen sarkastik bir cümle kalmış geriye :) Muhtemelen yeni filmin teması bu isimde saklı olacak; "başa dönmek" (ya biz ne yaptıysak çıkartamadık o karakteri, elle falan çizmeyi de denedik, minik mutlu ağaçlar bile koyduk kenara ama olmadı, kısmet –Damla).



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Yaşamadıklarımdan öğrendiğim bir şeyler var

Asla bilemeyeceksin yaşını. Rakamlar hep kifayetsiz kalacak. Öldürdüğün zamanları çıkar. Belki son nefesinde ne çok hatırladığına şaşacaksın. Belki şu an ne çok unuttuğun ürkütüyor seni. Hangisinin yaşandığını, hangisinin hayal olduğunu bilemeyeceksin bazen. Anılarının çoğu bir yanılsamadan öteye gidemeyecek. Boş boş baktığın zamanları çıkar.

En mutlu dönemlerinin seni bir adım öteye götüremediğini fark edeceksin. En dertli günlerinde ne çok yol kat ettiğini bilemeyeceksin. Sevdiklerin sık sık kopacak senden, dönüp yakalamanın, bırakmamanın, vazgeçmemenin bir yolu olmayacak. Kaybettiğini düşüneceksin, kaybetmek diye bir şey olmadığını anlamak çok vaktini alacak. Oturup da kara kara düşündüğün zamanları çıkar. Bir muhasebe tablosu kadar temiz olmayacak hayatın asla. Girdileri, çıktıları birbirine karışacak.

Geçsin zamanlarla dolacak hayatın. Hadi bu da geçsin, bir şu da olsun, hele bu bitsin. Beklediğin zamanları çıkar. Hayat sen kavradığında yaşanacak, sen debelendiğinde yaşanacak, sen mutlu olduğunda yaşanacak, sen buna değdiğinde yaşanacak. Fark etmediğin zamanları çıkar.

Tek bir kişinin hikâyesi olacak yaşam. İki kişi yaşasan da, üç kişi veya beş, on... daima tek bir öznesi olacak. Kendinden ötesine göz atabileceksin sadece, gözlerin kamaşacak, perdeler kapanacak yeniden ve kendinden başkasını göremeyeceksin. Farkına varabilirsen eğer senden büyük bir şeyin parçası olduğunu, daha fazla dolacak. Ama çok fazla kaybedeceksin yolunu, gözünü ufuklara diktiğin sürece. Tüm o kaybolduğun zamanları çıkar.

Ayağının dibindekinden fazlasına sahip olamayacaksın asla. Eğer onlara köle olursan nefes alamayacaksın, eğer uzaktakilere tutku duyarsan nefes alamayacaksın, eğer gidenlere bağlanırsan nefes alamayacaksın. Geçip giderken keyfini çıkardığın bir esinti gerçek hazinen. Karadenizden payına düşen, beş on evlek yer gökyüzünden. Anlaşılmayı beklediğin zamanları çıkar.

Bir gün fark edeceksin, ne kadar yaşadığının da bir önemi yok, nereden geldiğinin de, nereye gittiğinin de. Fark edeceksin ki sadece tek bir zaman var olman gereken ve sen oradasın, tek bir yer var olman gereken ve sen oradasın, tek bir kişi var olman gereken... sen o musun gerçekten?

Hayatta mısın?



HAD SAFHADA

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

Arkası Yarın

Geçenlerde 6:30'da, pırıl pırıl dinlenmiş olarak uyandım... Gece 2'de yatmış bir Sinan için çok normal bir durum değildi bu. Tuvalet miydi, bir bardak su muydu beni uyandıran? Hayır, hiçbiri. Aklımda tek bir düşünce vardı: "*Dizi seyretmeye kaç saat harcadığımı bulmam lazım!*"

Tam olarak ne zaman bir dizi müptelası olmuştum? Ufak tefek seyrettiğim diziler hep vardı, ama televizyonda denk gelirsem... Esas dizi manyaklığımın kökeni, sanırım Tuğbek'in "Oğlum bunu izlemelisin! İzle de ondan sonra konuşalım, konuşmak istiyorum bunun hakkında!" diye, çekmecemde 1 yıl yattıktan sonra DVD'sini Tuğbek'lere "Alın ben izlemiyorum bunu" diyerek geri verizlediğim Lost'la başlamıştı. Lost'la aynı anda Babylon'u keşfettim. Bir bilimkurgu manyağı olarak onu Farscape, Firefly izledi...

Dizi manyaklığım yeni başladığı için izlemediğim tonlarca dizi vardı. Sezonları indirip her gece 3-4 bölüm izlemeye başladım. Yoo, "izlemeye başladık" demeliydim, çünkü bu sıralarda evlendim tam da. İki dizi müptelası olmuştu bir evlilikten. İki akşamda koca bir Lost sezonunu devirebilen bir çift olmuştuk!

Son 6 yılda, toplam 83 diziye/animeye girmişim. Bunlardan 17'sini hâlâ takip ediyormuşum. Ve ne kadar zaman harcamışım bunlara biliyor musunuz? 3011 saat!

Sezon sezon izlemeye değer diziler ya bitti, ya da güncel bölümlerine yetiştim. Hafta hafta takipler başladı: Hangi dizinin bölümü hangi gün çıkıyor, Supernatural ne zaman ara veriyor biliyordum. Hafta hafta izlemek sıkıntılıydı, çok sevdiğin şekerden bir kutu dolusu bir yerlerde vardı, ama zorla, tek tek yemek zorunda kalmak gibiydi. Ama katlanıyordum, güzeldi çünkü dizi seyretmek. Bölüm bitince Ekşi'deki muhabbetleri takip ediyordum, arada tv.com'dan rating'lere bakıyordum. Yoo, bence her şey normal gidiyordu ki...



İşte bu dönemde bir gariplik hasıl oldu bende: Ne zaman film izlesem, 40. dakikadan sonra kalkıp gitme içgüdüsü geliyordu! Bir filmin, bir hikâyenin başlayıp bitmesi, devamının olmaması fikri garip gelmeye başlamıştı! Dizi kültürü, izleyiş şekli beynimi kendisine göre programlamıştı farkında olmadan. Sürekli aynı karakterler, mekanlar ve olayları takip etmek hoş bir devamlılık sağlıyordu, bu yüzden yeni bir film izlemektense dizi izlemek kolay geliyordu.

Bir yandan da, boş zamanımın hiçbir şeye yetmediğinden yanıyordum daima. Akşamları kendime ve aileme ayırabileceğim maksimum 4 saat vaktim var, e iki bölüm dizi izlesen buhar oluyordu 1,5 saati.
Ve böyle böyle 6 yıl geçtiğini fark ettim bir salı sabahı altıda, uykumdan çıt diye uyanarak.

***

Bilgisayarın başına geçtim, açtım IMDB'yi. İzlediğimiz tüm dizilerin listesini çıkaracaktım önce. Hatırladığım tüm dizileri yazdım, kaç sezon, kaç bölüm olduklarını... Dizinin bitip bitmediğini, bizim yarıda bırakıp bırakmadığımızı. Sonra ortalama 50 dakikadan (niye olmasın? Arada çay, tuvalet molası veriyorsunuz) her diziye kaç saat ayırdığımı hesapladım.

Kabaca şöyle bir sonuç çıktı sevgili okur: Son 6 yılda, toplam 83 diziye/animeye girmişim. Bunlardan 17'sini hâlâ takip ediyormuşum. Ve ne kadar zaman harcamışım bunlara biliyor musunuz? 3011 saat! Yani, kemiksiz 125 gün! Kemiksiz diyorum bak! Başka bir açıdan bakarsak, 6 yıl boyunca her gün ortalama 82 dakikamı dizilere adamışım! Ki buna o dizileri takip etmeye, yorumlamaya vs. harcadığım zamanlar dahil değil.

Sabahın köründe kalkıp 1 saatte yaptığım bir istatistik çalışması bu. Ama azı yoktur, çoğu vardır. Ne demek 3000 saat biliyor musunuz? 10.000 saat kuralını duymuşsunuzdur: Herhangi bir konuda dünya çapında bir otorite olmak için, o konu üzerinde 10.000 saat çalışmanız gerekir. Dünya çapında olmasa da, Türkiye genelinde otorite olabilirdim istediğim herhangi bir konuda, 3.000 saatimi ayırsam.

Çok yanlış bir düşünceyle, hayatımızdaki en önemli değer paraymış gibi davranıyoruz. Ancak hayatımızdaki asıl değer, zaman. Her şeyi, ama her şeyi onu vererek satın alıyoruz aslında: İşimizi de, sağlığımızı da, ilişkilerimizi de, gücümüzü de... Bunların hepsini öyle veya böyle yeniden geri kazanabiliriz, ama zamanı değil. Bu paragrafı okumaya başlarken elinizde olan zaman miktarı, bir daha asla sizde olmayacak. Bunu durup biraz düşünün isterseniz...

Ben uzun süredir bunun üstünde düşünüyorum ve en çok har vurup harman savurduğum(uz) şeyin zaman olmasına yanıp duruyorum. Ama artık değil. Uzun yıllardan sonra ilk kez somut bir adım attım ve elimde izlenmeyi bekleyen, arşivlenmiş, istiflenmiş ne kadar dizi varsa sildim! Bir hobi sahibi olmak güzel bir şey ama hobiden alışkanlığa dönüşen her şeye bir noktada set çekmek lazım.

Son 1 haftadır detoksa girmiş gibiyim. Arada titreyip merak ediyorum, Supernatural'ın yeni bölümüne gidiyor elim. Ama kendimi durduruyorum. Ve ne oldu biliyor musunuz? Gecelerim bereketlendi! Resmen bereketlendi yahu, kitap okumaya, karıma, oyunlara daha fazla zaman ayırıyorum, yine de bir bakıyorum saat daha 23:00! Süper.

Bu böyle bir süre devam etsin, sonra merak edip yine arada bir bakarım Sam ile Dean ne etmiş, Walter'ın bacanağı o tuvaletten kalkabilmiş mi diye. Ancak bir süre No Dizi For Me! Hayat akışıma müdahale etmiş bir alışkanlığı tespit edip kontrol altına aldığım için çok mutluyum. Sadece İşler Güçler'i bırakamıyorum, arkadaşlarla toplanıp izliyoruz artık, sosyal bir boyutu var... Onun yeri ayrı agaaaaa, temmem? [Şlak]

Posta İdaresi



Az bilinen gerçekler, #63: Penguenler arasında da bir Oyungezer okuru vardır.



Yeni yıla hızlı bir başlangıç yapmaya ne dersiniz? Çabuk, acele edin! Altmış üçüncü Posta İdaresi başlıyor! (Yeterince telaşımız yokmuş gibi.)

✉ BOŞ ADAM

Bu değil, bu değil. Ben farklı bir dergi istiyorum. Bu da değil, bunları herkes yapıyor. Bu hiç değil. Beni anlamıyorsunuz. Oyuncular mutlu olsun istiyorum. İşte bu! Evinizin hemen yanında Oyungezer ofisi olsun istemez misiniz? İşte Oyungezer! Oyungezer 1453.

En zor kısmı atlatıp giriş yaptım. Şimdi boş konuşmaya devam edebilirim. Tüm Oyungezer ailesine merhaba.
Merhaba Cem, hoş geldin. Boş konuşmak da bir yetenek... Senin için üşenmeyip hesapladım: Eğer ki Oyungezer, İstanbul'un Osmanlı ordusu tarafından alınmasından bu yana çıkıyor olsaydı, şu an elinde tuttuğun dergi 6716. sayımız olacaktı! Ama olsun, 63 de fena bir rakam değil hani.

1) YouTube'daki oyun kanallarını hiç sevmiyorum. Tabii nedeni İngilizce bilmiyor olmam olabilir. Ama nedense o yapmacık bağırışlardan falan hoşlanmıyorum. Aslında sadece oyun kanallarından değil, skeç veya stand-up yapanlardan da hoşlanmıyorum. Tabii bu herifler 7852368234787 milyon izlenmeye ve 7843747236 aboneye sahip. Fanların kısa filmleri falan hoş oluyor, sonlarına kadar arkalarındayım. Aynı olay Türk oyuncularda da geçerli. Bir özentilik var kanımca. Ağızlarını yamultarak konuşmalar, garip ses çıkarmalar... Şahsen kendim de denedim ama oyun oynarken konuşamadım bile (tabii kütük gibi bilgisayarım var, 2007'nin oyunlarını açabiliyor, dandik şeyler oynadım). Sinan Abi gibi yapsalar bilgi verici şekilde eyvallah (inceden yağ çekiyorum, çaktırmayın). Oyun sektöründe olduğunuz için ne düşündüğünüzü merak ettim. "Tek sevmeyen ben miyim lan?" gibi şeyler geliyor aklıma.
Oyun kanallarına abone değilim ama bağımsız oyunları tanıtan "Let's Play" tarzı videoları ara sıra izliyorum. TotalBiscuit gibiler hem bilgilendirmeyi hem de eğlendirmeyi başarıyor (üzerine bir de İngiliz aksanıyla mest ediyor). Onun haricinde *League of Legends* ve *StarCraft II* maçlarını/yayınlarını YouTube, own3D veya Twitch üzerinden izlemek gayet keyifli oluyor.

2) Ben yaklaşık 40 tane yabancı dizi izliyorum (bitenler-iptal olanlar dahil, ayrıca komedi türündekileri izlemiyorum).
Çüşünüz. Haftada 40 bölüm demek, her hafta 28 saat, günde ortalama 4 saat dizi izliyorsun demek.

İki yıldır televizyonun yüzüne bakmıyorum.
Emin ol kayda değer bir şey kaçırmıyorsun.

Bizim diziler ne öyle. Bir tane kız var, altı tane erkek o kızın peşinde. Bu erkeklerin peşinde olan kızlar var bir de. Tek konu, olay bu. Tırttan şeyler dizi diye önümüze konuluyor. Verecekler bak bana fırsatı o zaman... (cool adam smiley'i). Her neyse, sizin oralarda en çok izlenen dizi hangisi?
Ofiste kulak misafiri olduğum muhabbetlere bakılırsa, en çok izlenenler Breaking Bad, Dexter ve Game of Thrones olsa gerek. Benim pek dizi izleme alışkanlığım yok ama son zamanlarda Japon dizilerine sardım. En son Buzzer Beat, Kagi no Kakatta Heya ve Ryuusei no Kizuna'yı izledim.

Ha bir de bana 1 sayfalık yer ayırın da bölüm bölüm dizi eleştirileri yapayım. Bir kenarda kıvrılırım, varlığımı fark etmezsiniz bile. Boşa gitmesin zamanım, ÖSS'ye (yeni adlarını bilmiyorum) falan da hazırlanmıyorum, tüm günüm boş.
Blog yaz blog.

3) Kasım sayınızı baya beğendim (önceki sayılar ıyyy, şaka yapıyorum tabii). Özellikle şu istatistik kısmını. Ayrıca yeni dizilere yer vermişsiniz, takdir ettim.
Beğendiğine sevindim. Özellikle bütün dergilerden tek tek tüm incelemelerin listesini çıkarmak bayağı uğraştırmıştı.

4) Benim arkadaşlarım oyun dergilerine boşa giden para olarak bakıyor (tüm oyunları açan bir bilgisayarım olsa dergilerin kapağına bile bakmam ^.^).
Dışarıda yiyeceğiniz bir öğün yemeğin, izleyeceğiniz bir sinema filminin yarı fiyatına bir oyun dergisi alabilirsiniz. Lakin bu büyük oranda kişinin değer algısıyla ilgili bir durum. Aldıktan sonra bir köşeye fırlatıp unutacağım bir dergiye ben de para vermek istemem. Tam da bu yüzden piyasadaki dergilerin üzerinde dikkat çekici yazılar, yanında bilumum promosyon görüyorsunuz. Kişinin aslında çoğu zaman para harcamakla ilgili bir sıkıntısı yok. Sadece, harcadığı parayı haklı çıkaracak bir şeylere ihtiyaç duyuyor.

Ama gel gör ki adamlar oyun adı söyleyince 85 yıllık oyuncu kesiliyorlar. Bazıları da şu dışarıdan getirilip Türkçeleştirilen aynı zaman da her halt için para isteyen tırtovski oyunları oynuyor. Nereye gidiyor bu gençlik?! (önce sor işareti miydi, ünlem miydi bu gibi sert çıkma durumlarında?)
Aslında doğrusu tek ünlem kullanmak. Yanına bir de soru işareti iliştirmek istiyorsan kafana göre takılabilirsin.

5) After Effects ve 3ds Max kullanıyorum. AE'de çoğu şeyi biliyorum ama pratiğim az olduğundan bazen ne yapmam gerektiğini bulamıyorum, 3ds Max'te ise modellemem gayet iyi ama bilgisayarımın kötü olması nedeniyle sahnelerde 400 bin poligonu geçemiyorum. Animasyon olayları ise tırt. Adam gibi render'la 10 saniyelik bir deneme yaptım, 13 saat sürdü. Yaptığım çalışmaları yaparken çok beğeniyorum ama bitince beğenmiyorum. Çevremdekiler gayet iyi olduğumu söylüyor. Piyasadaki AE ve 3ds Max kursları hakkında bilginiz var mı? Neler öğretiyorlar merak ediyorum. Gidip konuşsam adam müşteri kazanmak için bin bir tane şey söyler, sonra fos çıkar. İşin yoksa çıkışta önünü kes, tenhaya çek. Ayrıca oyunlarla ilgili kısa fan filmler yapacak adamları nereden bulabilirim? Dört yıldır hevesim var. Not: Liseliyim ve çulsuzum.
Benim 3B tasarım çalışmalarım seneler önce Bryce ile manzaralar resmetmek ve Poser ile insanları şekilden

Gezenti

Oytun İdil



Daha önce de Kuzey Kutbu'ndan selam veren Oytun, bizi bu kez dünyanın öbür ucuna götürüyor. Antarktika yolculuğunda karşılaştığı penguenler arka planda oynaşırken, o ise "buz-parmak" deyiminin gerçek anlamıyla tanışmak üzere. Bütün eldivenler, atkılar, bereler, sıcak çikolatalar, sahlepler sana feda olsun Oytun!



"Evinizin hemen yanında Oyungezer ofisi olsun istemez misiniz?"

şekle sokmaktan ibaret olduğu için 3ds Max konusunda yardımcı olamayacağım. After Effects ile ilgili bildiğim en güzel kaynak, videocopilot.net. Madem ki çulsuzsun, şimdilik ücretli kurslar yerine internetteki bunun gibi ücretsiz kaynakları tercih etmeni öneririm. Animasyon ekibi konusunda da yine konuyla ilgili forumlardan insanlarla tanışıp konuşabilirsin (bizim forumda bile vardır belki).

6) Bu YouTube ne zaman Türkiye'den partner alımlarını başlatacak acaba? İlla 7-8 ülkeden birini ayar kısmından seçmek gerekiyor. Zaten toplasak Türkiye'den partner olan sayısı iki eldeki parmak sayısının üç katının çeyreği kadar. Hazır YouTube Türkçe olmuşken bir el atsalardı.
YouTube'la ilgili biz de sıkıntı yaşıyoruz ne yazık ki. Yüklediğimiz oyun içi videoların bize ait olmadığına dair uyarı verip duruyor. Artık Sinan bile kendinden şüphe etmeye başladı, "Acaba bu İlk 10 Dakika videolarını ben kaydetmiyor muyum? Her şey bir rüya mıydı?" diye. Akıl sağlığımızı korumak adına ister istemez başka platformlara yöneldik. Siteye gelen yorumlardaki "Neden Dailymotion'a yüklüyorsunuz?" sorusunun cevabı bu dolayısıyla.

7) Galiba yollayamadım mesajı, bir şey daha sorayım. Dergideki "Gezenti" kısmına İstanbul'dan fotoğraf yollayamıyor muyuz? Adamlar iki saatte Amerika'ya gidiyor, ben Avcılar'dan Bahçeşehir'e bir saatte zor gidiyorum. Yani demek istediğim, yurt dışında fotoğraf çekip atmaktan daha zor bir durum. Fotoğraf çekerken, "La bu deli ne halt yiyo?" dercesine bakıyorlar.
Yurtdışından göndermeniz şart değil. Geri planda illa ki penguenlerin olması da gerekmiyor. Ancak gönderdiğiniz fotoğrafın bir değer taşıması yayımlanma ihtimalini artıracaktır.

Yazıya başlarken milyon tane şey vardı aklımda, şimdi hepsini unuttum. Neyse kısa keseyim, diğer arkadaşlara yer kalsın. Hayırlı işler, kolay gelsin, iyi günler, kendinize iyi bakın. Soranlara selam söyleyin he mi?
Cem Akgün

Goyun'un selamı üzerine olsun Cem, hoşça kal.

✉ AC3SP.EXE

Sevgili Oyungezer ve Goyun,
Ne güzel benim bir Samsung R620'im var. Ama Assassin's Creed 3'e başladıktan 7 saniye sonra AC3SP.exe hatası veriyor. Eğer bana yardım ederseniz (tehdit gibi oldu ama ben öyle demek istemedim) size ne kadar minnettar kalsam azdır. Saygılarla,
Mehmet Taş

Sevgili Mehmet,
Yaşadığın sorunun, sahip olduğun dizüstü bilgisayarla doğrudan bir ilgisi olduğunu sanmıyorum. Teknik özelliklerine bakılırsa oyunu en üst ayarlarda olmasa bile en azından düzgünce oynatıyor olmalı.

Hâlihazırda denemişsindir belki ama böyle durumlarda, aldığın hata mesajının tamamını veya en önemli bölümünü internette aratmak çözüme giden ilk yol. Çok sık karşılaşılan bir sorun olmadığı müddetçe bu işlerden anlayan ya da anlıyormuş gibi görünen insanların da yaptığı ilk iş Google araması oluyor zira.

Görünen o ki "AC3SP.exe has stopped working" ya da Türkçe karşılığıyla "AC3SP.exe çalışmayı durdurdu" sık karşılaşılan bir hataymış. Hatta Ubisoft forumlarında konuyla ilgili başlıklardan biri 15 sayfaya kadar ulaşmış. Bir kullanıcı ekran kartı sürücülerini güncelleyince, bir diğeriyse oyunu baştan yükleyince sorun çözülmüş. Steam kullanıcısıysan, oyunun ismine sağ tuşla tıklayınca açılan menüden Properties > Local Files yolunu izleyip "Verify integrity of game cache" özelliğini kullanmak da işe yarayabilirmiş. Bir başkası, sorunun kayıt dosyalarında olduğunu bulmuş ve "C:\Program Files (x86)\Ubisoft\Ubisoft Game Launcher\Savegames" konumundaki kayıt dosyalarını kaldırınca -oyuna baştan başlaması gerekse de- oyuna girebilmiş. Arka planda çalışan bazı uygulamalar da sorun çıkarabiliyormuş; TeamSpeak ve MSI Afterburner yüzünden aynı sorunu yaşayanlar olmuş mesela.

Gördüğün üzere biraz karışık bir mevzu Mehmet, liste uzayıp gidiyor. Umarız yardımcı olabilmişizdir.

✉ BAŞLIĞI SEN KOY EREN ABİ

Yakında, "mektubu da sen yaz Eren Abi" demenizden korkuyorum.

Merhabalar herkese; hem üşengeçlikten herkesin ismini geçemiyorum hem de arada unuttuğum olur da şimdi bi' ton da düzenlenmiş mektup yollarım diye endişeleniyorum. O yüzden bu sade başlangıcım için kusura bakmayın.

Lise 2'inci sınıf öğrencisi olarak, ben hariç kimse tatil havasına girmedi ama ben şimdiden Mass Effect Trilogy hayalleri kurmaya başladım. Daha üçüncü sınavlara iki haftamız var, ama umuyorum bir an önce kendimi toparlar ve yüksek notlar alırım. Yarıyıl tatilimi derslerle geçirmek istemiyorum çünkü -,-. Gene de, bu bilince rağmen bir türlü derslere veremiyorum kendimi. Odaklanmak için yaptığın özel rutinler, ne bileyim, bir şeyler var mı Eren Abi?
Can sıkıcı uğraşlara odaklanmakta ben de güçlük yaşarım. Genelde canım ne isterse onu yapmak, doğru düzgün yapamayacağımı düşündüğüm işe hiç başlamamak gibi huylarım vardır. Dolayısıyla bu konularda beni örnek almayınız.

Yine de benden bir şeyler duymak istiyorsan, anlatayım: Herhangi bir konuda motivasyona ihtiyaç duyduğumda, her ne kadar egomu daha fazla beslemek istemesem de, onu tatmin edecek anların hayalini kurmak faydalı oluyor. En azından kendi başarılarının yaratıcısı olmak konusunda bir heyecan duyuyor olman gerek.

Varsa, önyargılarından kurtul. Örneğin zeki insanların çok çalışmasına gerek yok diyen kimse düpedüz yalan söylemiş. Çok şanslı olanları ya da başkalarının sırtından geçinenleri saymazsak, ancak doğru düzgün çalışanlar başarılı olabiliyor bu hayatta.

Dersler bir yana, yapılacak her türlü işle ilgili sahip olabileceğin en kötü huylardan biri, ertelemek. İşleri son ana bırakmaktansa zamana yayınca her açıdan rahat edersin. Öbür türlü daha fazla stres yapıyor, yaptığın işten de soğuyorsun. Hatta işin sonu kendinden nefret etmeye kadar gidiyor. Kişinin yitirebileceği en değerli şeylerden biri, kendine olan saygısı.

Biz oyunculara özgü sayılabilecek bir durum da anlık ve belirgin ödüllere alışkın olmamız. Sürekli böyle bir beklenti içine girdiğimiz için daha uzun zaman gerektiren ve muğlak ödüller bizi tatmin etmiyor. Aynı durum internet kullanıcıları için de kısmen geçerli. Bir çözüm yolu olarak hayatını oyunlaştırabilir, kendini örneğin bir rol yapma oyunu karakteri gibi düşünüp o şekilde geliştirmeye ve ödüllendirmeye çabalayabilirsin



Semih Etiğ göndermiş.



(oyunlarda bile hile yapmaya, kolaya kaçmaya alıştıysan işin zor). Elbette ki hayatın bir oyun olmadığını bir yandan aklının bir köşesinde tutuyor olman gerekli.

Bilgi çağından ziyade, deyim yerindeyse "dikkat dağıtıcı unsurlar" çağında yaşıyoruz ve ihtiyaç duyduğunda kendini bunlardan uzaklaştırmak zorundasın. Lakin bu yaşadıklarımız yakın zamanlara özgü sanmayasın. Aristoteles'in şöyle bir sözü var: "Arzularının üstesinden gelen insanı düşmanlarını yenenden daha cesur sayarım; çünkü en büyük zafer kişinin kendine karşı kazandığıdır."

Bütçe olarak da sıkıntıdayım, kitaplara ve çizgi romanlara yatırdığım para dolayısı ile canım yandı :(Şimdi para biriktirmek için aç kalmam gerek, Sinan Abi alışkındır, bildiği bir diyet falan varsa yollayıversin (Anti-Dukan diyeti). Veya Tuğbek Abi arkadaşlardan otlanmanın sırlarını da açıklayabilir.
Öyleyse seni "kemer sıkmak" deyiminin nereden geldiğini araştırmaya davet ediyorum.

Sevgiler ve hürmetlerle, Batuhan Gülegüle
PS: Soyadım çirkin duruyor, eklemezsek sevinirim.
Öyleyse bir Posta İdaresi klasiği olarak soyadını ben uyduruyorum Batuhan. Güle güle kullan.

Çirkin duruyor derken mektup havası verme amacında, yoksa soyadımı çok seviyorum.
Seviyorsan git konuş bence. Bakarsın günün birinde evlenir, onun soyadını alırsın.

✉ DİKKAT BOSS ÇIKABİLİR

Merhabalar Eren Abi (bu sefer üşenmedim :) Nasılsın görüşmeyeli? Artık mesaj değil oyun yazacağım. Geçenlerde attığım e-posta biraz öyle olmuştu :)
Yeni yıl yeni yıl yeni yıl havasındayım. Her yılsonunda geçen yılın bir değerlendirmesini yapar, gelecek yılın hayalini kurar ya insan, işte tam o noktadayım. Uzun zamandır kendimi karşıma çekip konuşmamış olduğumu fark ettim. Yakasından tutup getirdim, oturttum karşıma. "Nereden geldin Eren, nereye gidiyorsun?" dedim. Yapılacaklar listesinin gittikçe kabardığından yakındı bana, "Zaman geçtikçe azalması gerekmez miydi?" Bir bu kadar daha yaşayıp yaşamayacağından emin olmadığını söyledi. Bir zamanlar bu yaşı bile göreceğini düşünmediğini hatırlattım ona. Gülümsemekle yetindi.

BÖLÜM 1: SORULAR
1- Son 6-7 aydır "10 yıl önce sen" bölümü yok. Neden yok?
Bazı bölümler zamanla yerini başkalarına bırakıyor. Bazen içerik üretmekte zorlandığımız için, bazen de yerine daha iyi bir fikir bulduğumuz için.

2- Nasıl koyduk Fener'e ehuehueuh (pardon, sakinim). İnşallah Fenerli değilsindir yoksa bu email risk içinde :)
Açıkça söylemek gerekirse, futbolseverliğin de, argonun da böylesi yerin dibine batsın. Alaz sana söylüyorum, herkes üstüne alınsın: "Koymak" ve benzeri erkek-egemen söylemleri çok matah bir şeymiş gibi dile getirenler; neyi nereye koyduğunuza dikkat edin lütfen.

"Soruna" gelecek olursak; Fenerli değilim, zira en az on senedir takım tutmuyorum. Beşiktaşlı doğmuş (nasıl oluyorsa artık), kendi isteğimle Galatasaraylı olmuş, sonra da toptan bırakmıştım. Maçlarda çılgınlar gibi bağırıp çağırmıyor ya da rakip takım taraftarlarına laf sokmakla zaman kaybetmiyorum. Buna rağmen karşılaşmaları izlerken keyif alabiliyorum. Aynı durum diğer her türlü spor için geçerli. Bazen bazı takımlara/oyunculara yakınlık duysam da herhangi birine bağlılığım yok. Zira -fanatiklikle eşanlamlı kullanılmadığı durumlarda dahi- taraftarlığın birleştirici değil ayırıcı bir tutum olduğu görüşündeyim.

"Sizin ekim sayısına çıktıktan bir hafta sonra sevgilim oldu!"

3- Far Cry 3 almayı düşünüyorum ama online konusunda bilgi sahibi değilim. Biraz anlatır mısın online modu.
Oyunda bir ada var. Bu adada insanlar var. Bu insanlar savaşıyor. Dahası için oyunun geçen ayki incelemesini okuyabilirsin, haybeye yazmıyoruz onları zira.

4- Yok.
Artık.

BÖLÜM 2: SİTEM
Abi bu Semih Etiğ... Şaka şaka :D
BÖLÜM 3: ENDING (TİKAT BOSS ÇIKABİLİR)
Görüşürüz Eren Abi, yayınlarsan sevinirim :)
Boss: Vaas
Alaz Çiftkanat

Alaz vs. Vaas, fight!

✉ KOLAY MOD

Merhaba Eren, merhaba Oyungezer ailesi! Sana bugün oyunlarda zorluk derecesiyle ilgili düşündüklerimi anlatacağım.
Merhabalar Ege, seni dinliyoruz.

Benim kafayı taktığım şey, insanların bir oyunu oynarken bir bölümü geçemeyip hemen zorluğu indirip öyle geçmeleri. Bence bu çok yanlış. Ben oyunlara zorluk seviyesi koyulmamasından yanayım. Oyun yapımcılarının da istedikleri aslında bu. Oyuncuların oyundan aldığı "başarı" hissini artırmak. Ama fark etmedikleri bir nokta var. Oyunlara zorluk seviyesini seçme seçeneği koyulması oyundaki başarı hissini azaltıyor.

Dark Souls bu konuda size yazmama sebep oldu çünkü adamlar işi kavramış. Çünkü bir zorluk seviyesi oyunda bulunmuyor. Herkes bir bölüm sonu

@oyungezer

Twitter bu ay parti kutlamalarıyla doldu taştı. Sırf buraya çıkmak için Twitter hesabı açanlar da gözümüzden kaçmadı. Bakınız insanlar neler demiş:

Yanımda bi bebe vardı, atkı, bere, mont ve daha niceleriyle titriyordu. Ben? Şort, kazak, hırka ve elimde bir *@oyungezer* GTA'ya bakıyordum.
(Karikaçimo, @_CanAktas)

hayatımda reyiz olarak kabul ettiğim kşilerin hepsi anime izlemeseler de ne olduğunu biliyolar. conmech eleven, iphonedo, oyungezer sinan...
(iOS1 Lölüt., @kirasjustice)

Oyungezer 5 yaşında! Parti başlıyor. Nice yıllara Ogz!
(Murat Sönmez, @Ejderha)

Tanri *@oyungezer* 'i korusun ve yuceltsin, daha nice bes yaslara! pic.twitter.com/u1rPGxFU **(Safa Enes, @pfalx)**

Bu muhteşem parti için tüm *#oyungezer* ailesine teşekkürler. Iyi ki varsınız.
(Ozan Mustafar, @OMustafar)

7 yıldır tanışmayı hayal ettiğim insanlarla muhabbet etmek harikaydı. Teşekkürler *@oyungezer* 5.yaşınız kutlu olsun.
(Doğancan Kobaş, @DogancanKobas)

Cuma The Hobbit, Cumartesi Oyungezer 5.Yıl partisi, Pazar GS-FB derbisi olmak üzere üç gün üst üste güzel şeyler vuku buldu.
(V.Onur Asci, @VonurTanistlin)

Oyungezer DVDsi de olmasa DVD-Rom'u kullandığım yok... @oyungezer
(Mehmet Akif TAŞOVA, @makiftasova)

Oyungezer'de görünce gözümde canlandı koskoca mazi;Syphon Filter 3, Parasite Eve 2, Crash Team Racing ve daha nice ders çalışmama bahaneleri
(atıl önder, @atilonder)

@oyungezer in takipçisi 87 bin. Her ay dergi alan 10 bin. Nerde o 77 bin kaçak? *#oyungezer* **(Ozan Orfa, @BayMakarov)**

Alperen tehdidi vol. 3845698. "Aylin onu çabuk elinden bırak kafaya geliyo Oyungezer" (Cimcikliyemeyen adam bunu diyo işte peh)
(Aylin Serban, @shitlands)

Bu akşamki toplantımızdan çıkan sonuç: DayZ > JayZ > WarZ *#Oyungezer*
(serpil uluturk, @pebblesinmymind)



canavarını ilk öldürdüğünde çok iyi hissediyor. Bir de düşünün bu tarz oyunlara "kolay mod" eklendiğini... Başarı hissi azalacak, tekrar oynama gibi bir sebep kalmayacaktı.

Ben sadece içimdekileri başkasına dökmek istedim. Umarım bana katılıyorsundur Eren. Bana bir de bu konuyla ilgili neler düşündüğünü yazarsan, şahane olur (bir de dergide yayınla, tadından yenmez). Neyse zamanını çok almayayım. Farewell.
Ege Gülşan

İdeal şartlar altında, dediğin gibi, oyunların tek bir zorluk seviyesi olması gerekir. Ama herkesi kendimiz gibi sanmayalım: *Sims* oynarken bile kendini strese sokmak yerine rahat rahat evini dayayıp döşemek isteyen oyuncular var. Benzer şekilde, diğer oyunlara da birinci elden tanıklık etmek isteyen, lakin iş güç nedeniyle kısıtlı zamanı olduğu için seksen kez ölüp yeniden başlamayı göze alamayacak olanlar var. Şimdi bu insanlar bu oyunları oynamasın mı? Bence yapımcılar da durumun farkında ve daha fazla oyuncuya ulaşabilmek adına o seçeneği sunma yolunu tercih ediyor.

✉ POTANSİYEL UTKU

Selam sana Eren Abi. Oyungezer'le 45. ayımı doldururken sonunda mail atacak cesarete sahip olduğumu hissediyorum. İlk mail'ime iki aydır Posta İdaresi'nde gündemde olan bir konuyla başlamak istedim.

Oyun yapım-tasarımcılığı son iki yıldır "potansiyel meslekler" listemde. Bilgisayarıma sahip olduğum ilk günden beri bilgisayarlara karşı bir sempatim var. Oyunlara ise bebekliğimden beri. Bu ilgimin Oyungezer almaya başlamadan önce farkında bile değildim. Şu anda 11. sınıftayım ve artık kendime somut bir meslek veya bölüm seçmemin zamanı geldi diye düşünmeye başladım. Biraz araştırma ile Bilgisayar Mühendisliği bölümünde karar kılmıştım. Fizik konusunda iyi olduğumu düşünsem de matematikte çok sorunlar yaşıyorum. Bunun en büyük nedeni de ortaokulda aldığım temelin yetersiz olması. Bunun farkına varmam beni alternatif bölümler aramaya itti.

Biraz daha araştırma için oyun şirketlerinin sitelerine girip iş başvurularında yazan gereksinimlere baktım. Böylece oyun yapımcılığında birçok farklı kişinin birçok farklı konuda uzmanlaşıp iş bölümü yaptıklarını (kendimce) keşfettim. Yazın başından beri (League of Legends support çalışanının benden bir iyilik için çizim istemesinden beri) kendimi geliştirmek için çizimler yapıyorum. Yavaş yavaş karakter tasarlamaya geçiyorum ve bu konuda biraz yetenek ve sıkı çalışmayla bu işi yapabileceğime inanıyorum. Aynı zamanda Game Maker ile ilgili ders videoları izliyorum. Programın kendi tutorial oyununu yapmaya çalışmak, yanlış yapıp yanlışımı bulmak çok hoşuma gitti. Şimdi bir dövüş oyunu üzerinde çalışmayı düşünüyorum.

Özet olarak ben, ne konuda kendimi geliştirmem gerektiğini, üniversitede nasıl bir bölüm okumalı bilmiyorum. Her iki konuda da (tasarım ve kod yazma) kendimi geliştirebileceğimi biliyorum. Ama büyük bir oyun şirketinde her iki konuda da çalışamam. En azından ben öyle biliyorum. Acaba hangi konuda eğitim almam gerektiğini nasıl seçebilirim veya seçmeli miyim? Benim kafamdaki tek soru işareti akademik olarak ne yol izlemem gerektiği. Cevap vereceğin ümidiyle bir sonraki mail'imi tasarlamaya çekiliyorum. Kendinize iyi bakın tüm Oyungezer ailesi.
Utku Yıldırım

Senin adına çok sevindim Utku. Kendi başına bir sürü şeyi keşfetmiş, çaba sarf etmiş ve önüne bir yol çizmişsin. O hastalığı bir kez kaptın mı bırakması zor: Kendi yaptığın ya da katkıda bulunduğun bir oyunu oynamak, bir başkasını oynarken izlemek inanılmaz keyifli.

Firmalar, altyapısı sağlam elemanlar aradığı için CS (Computer Science, Bilgisayar Bilimi ya da bizdeki karşılığıyla Bilgisayar Mühendisliği) mezunu olmaya önem veriyor. Ama referans ve tecrübe sahibi olmak daha önemli ve gönüllü çalışmalarla işe bir an önce başlaman iyi olur.

Üniversite öğrenimiyle ilgili yapman gereken temel seçim bence şu: İhtiyaç duyduğun bölüme mi gireceksin, yoksa girmek istediğine mi? İkisi aynı kapıya çıkıyorsa ne âlâ. Ama diyelim ki tasarım konusunda kendini geliştirebilecekken programlamada desteğe ihtiyaç duyduğunu düşünüyorsan, ona göre bir seçim yapman gerekebilir.

Aklından çıkmaması gereken yegâne şey, tek bir doğru yol olmadığı. Giray'ın bu konuyla ilgili çok güzel bir yazısı vardı (Haziran 2012, sf. 24), mutlaka okumanı öneririm. Dergi elinde yoksa da söyle, yazıyı sana gönderelim.

✉ 759 OKUR KAZANILDI

Merhaba Eren Abi. Nasılsın? Beni hatırladın mı?
Henüz değil.

Ekim 2012 sayısına babamın cimriliğiyle ilgili mektup atmıştım (şimdi 147 kişi merak edip o sayıyı alacak, bak görürsün). O zaman 1000 karakter sınırım vardı ama şimdi yok! Rahat rahat yazacağım o yüzden :) Neyse uzatmadan asıl konuya girelim...
Hah, şimdi hatırladım işte.

Bana uğurlu geldin ey Posta İdaresi ve Eren Abi! Sizin ekim sayısına çıktıktan bir hafta sonra sevgilim oldu! (Şimdi bunu gören 297 kişi Posta İdaresi'ne mesaj atıp şansını deneyecek, bak görürsün.) Aramız çok iyi, çok mutluyuz falan ama işte bir de sıkıntım var şimdi...
Öyleyse size bir sır vereyim: Bundan iki yıl önce, Posta İdaresi'ni devraldığım ay, ben de eski sevgilimle tekrar görüşmeye başlamıştım... Var bir hikmeti.

Babam o mektubu dergide gördükten sonra benim harçlığı 40 TL'ye indirdi :(<--- Üzgün surat. Ve aynen şunu dedi: "Sky is the limit... Demek öyleee... How to overcome life's most irritative boundaries... Demek öyleee! Kimmiş bu Eren Abin, biz de bi' tanışalım şununla! Hostesi mostesi gösteriyim ben şuna!» Allah'tan hostes diye çevirmişsiniz yoksa asıl anlamıyla olsa abov, yaşatmazdı sizi, dergiyi basardı... "Uzaklarda geçindirmeye çalıştığı ikinci bir ailesi olabilir" kısmına kızmadı ama niyeyse... Benim aklım ona takıldı. Acaba doğru mu dedim kendi kendime :P ("Ne olmuş ki o sayıda bu kadar aksiyonlu?" diyen 315 kişi daha o sayıyı bulup alacak, bak görürsün.)
Ehem, eski sayı siparişleriniz için adresimiz: eskisayi.oyungezer.com.tr

Neyse bu konuyu da geçelim... (Yayınla ha bak bu postayı! Yayınlarsan kaç adam getireceğim dergiye, toplayalım bakalım: 147, 297, 315 daha... Hmm 9 şurdan, 7 burdan, biraz da sevgi katalım... 759 kişi!)
40 yapmalıydı, hesapta yanlışlık var.

8 Ocak'ta doğum günüm var ve 1,5 yıllık bir goyun olarak hepinizden hediye bekliyorum :) Almazsanız darılırım bak :(<--- Üzgün surat.
Tiyatro simgesi gibi adamsın Berkay. Bir komedi, bir trajedi.

Neyse, yavaş yavaş bitireyim mi? Yoksa çay içmeye kalayım mı? Siz cevabı atarsınız bana. Dergide yayınlamayı da unutmayın. 759 kişi yani, az değil :)
Hepinize iyi seneler.
Berkay Ertem

Madem ki yeni yılın ilk mektubunu sen gönderdin, yeni yılın bu ilk sayısı da sana armağan olsun.

-Ne mutlu Oyungezerim diyene!
-Ne mutlu Oyungezerim diyene!
-İyi dersler arkadaşlar!
-Sağ ol!
-Eren Okka

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylediklerinizi ileride aleyhinize delil olarak kullanmayacağız, söz.

PIXEL

2012'NİN EN İYİ ALBÜMLERİ



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ
- Chinawoman konserine gidilir
-Silver Linings Playbook, Django Unchained ve Hitchcock izlenir
- Cult of Luna-Vertikal dinlenir.

Artık nasıl bir alışkanlıksa, biten yılın hemen ardından en iyiler dosyası kafamda beliriyor. Birinci kim olmalı, onuncu sırada ne var, kimleri elemeliyim diye dönüp duruyor düşünceler cücükte, uyku uyutmuyor. Şu ufacık köşemde filmlere ve oyunlara yer veremem ama albümlere yer verebilirim sanırım. İstanbul trafiğinin belki de tek güzel yanı günde en az iki albüm dinleyecek fırsatınız oluyor olması. Bu sene de çok eksiğim olmamış bilakis biraz abartmışım. En beğendiğim 22 albüm çıkardım gördüğünüz gibi. Geçen seneye farkla bu sene daha çok kamyon metali ve post-rock ağırlıklı beğenilerim oldu. Indie cephesinden gelenler bunlar la yarışamadı. Post-rock cephesi özellikle iyiydi bu sene. Caspian, Mono, Swans, God Speed You! harika albümlere imza attılar. Sigur Ros zaten türler üzeri müzik yaptığı için üzerine konuşmuyorum ama Paradise Lost, Candlemass, Manowar, The Offspring gibi babaların geri dönüşleri de kanlı sona erdi. The XX, Skrillex ve Bat for Lashes kendi sularında beni biraz hayal kırıklığına uğratsa da listemde yerlerini aldılar. Umarım 2013 müzik açısından 2012'yi aratmaz ve benim adıma en az bu tempoyla devam eder.

1- Deftones - Koi No Yokan, **2-** Sigur Ros - Valtari, **3-** Caspian - Waking Season, **4-** Candlemass - Psalms For The Dead, **5-** Beach House - Bloom, **6-** Mono - For My Parents, **7-** Muse - The 2nd Law, **8-** The Offspring - Days Go By, **9-** Gojira - L'Enfant Sauvage, **10-** Paradise Lost - Tragic Idol, **11-** Baroness - Yellow and Green, **12-** Win tersun - Time I, **13-** the xx - Coexist, **14-** Meshuggah - Koloss, **15-** Lana del Rey - Born to Die, **16-** Skrillex - Bangarang, **17-** God speed You! Black Emperor - Allelujah! Don't Bend! Ascend!, **18-** Manowar - The Lord of Steel, **19-** Chromatics - Kill for Love, **20-** Katatonia - Dead End Kings, **21-** Swans - The Seer, **22-** Bat for Lashes - The Haunted Man

CAPCOM'DAN 25. YIL HEDİYESİ!

Oyun dünyasına aşina olup da Megaman'i duymamanız muhtemelen mümkün değildir. Capcom'un bu kıymetli efsanesinin 25. yıl dönümünde oyun severlere şahane bir hediye verilmek istendi ve ortaya *Street Fighter X Megaman* çıktı. PC için ücretsiz olarak duyurulan oyun Megaman evrenine Street Fighter diyarından konuklarını davet ediyor. Oyunun boyutu 33 megabyte da olsa keyfinin binlerce terabyte'a eşit olduğu kesin! (Bu ayki DVD'mizde bulabilirsiniz.)



EFSANE PONG 40 YAŞINDA

Günümüzün son teknoloji oyun konsolları bile 300$'a alıcı bulabilirken 1972'de insanların tek ve dünyanın en basit oyunu için bu parayı harcadıklarını söylesek nasıl karşılarsanız? Kiminiz gülecek, kiminiz inanmayacak da olsanız konu dünyanın ilk ticari arcade oyunu olan Pong'a geldiğinde bu durumun gerçek olduğunu söyleyebiliriz! Arcade makinalarında çok tutulması üzerine evlere giriş yapan ve bir döneme damgasını vurmuş oyun olan Pong, bugün 40. yaşını kutluyor! Bu haberle birlikte çok değil, 40 yıl önce bile oyunların basit yapılarını düşündüğümüzde, kim bilir bundan sonraki 40 yılda ne gibi gelişmeler bizi bekliyor diye düşünmeden edemiyor insan... Torunlarıma "Biz de sizin yaşınızdayken Battlefield 3 oynardık işte be kuzum" diyen şeker bir dede olacağım!



25.000$'A TÜM NINTENDO KOLEKSİYONUNA SAHİP OLABİLİRSİNİZ



Bu da oldu! eBay'de geçtiğimiz günlerde *kaisetsuna* nick'li satıcının açtığı ilan retro oyun severler arasında dedikodulaşmaya başladı bile! Bu çılgın koleksiyoner, bu zamana kadar çıkmış ve Amerika, Meksika, Kanada sınırları içerisinde satışı gerçekleşmiş tüm SNES oyunlarına sahip ve bunları 25.000$'a satıyor. Tek bir nadir retro oyunun 25.000$'dan fazlasına satıldığına tanık olduğumuz eBay'de bu ilanın çok da fazla eskimeden alıcısını bulacağını düşünüyor, alacak kişiye şimdiden kargo sorunları için kolaylıklar diliyoruz.



MICROSOFT VE KILLER INSTINCT KARMAŞASI

Adınız Microsoft da olsa her yasal çerçevede at koşturabileceğinizi düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Geçtiğimiz günlerde Microsoft'un Killer Instinct oyunu için yaptığı patent başvurusu Birleşmiş Devletler Patent Bürosu tarafından geri çevrildi. Sebep ise basitti: Oyun ismi, FOX televizyon kanalının Killer Instinct TV şovu ile aynıydı. TV şovları ile aynı isimde olan oyunların, şov ile bağlantılı olduğunun düşünülebileceği kararına varan merciler başvurunun yeniden düzenlenmesi için Microsoft'u uyardı. Bu haber ile birlikte eski arcade oyunu olan Killer Instinct ile ilgilendiği ortaya çıkan Microsoft, akıllara acaba Xbox Live için bir Arcade paketi mi geliyor sorusunu getirdi. Daha da muhtemel bir soru da şu ki, acaba Microsoft yapımı bir Killer Instinct 3 mü geliyor?

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR

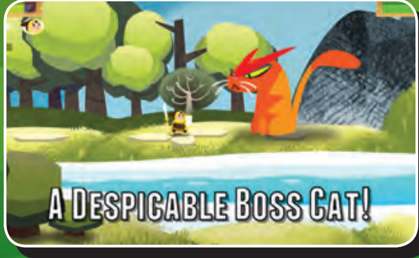


CORRYPT

O son kutuyu itmeyecektik!

Kutuları doğru yerlere iterek, çekerek ilerlediğimiz bulmaca oyunlarına denk gelmişsinizdir. Corrypt de temelde bu sisteme dayanıyor ama onu farklı kılan şey, pek çok arenanın birbirine organik oalrak bağlanmış olması. Bazı bölümlere geçmek için çevresindeki bazı bölümlerden eşyalar tutup çekmelisiniz. Bazı kutuları da doğru yere koymak için arena sakinlerinin ihtiyaçlarını gidermelisiniz. Yeni mekanikse kutuların size yapışıyor olması. Yani kutuyu istediğiniz yerden istediğiniz anda çekemiyorsunuz. Türün severleri sevecektir. Hem de ücretsiz.

http://bit.ly/corrypt

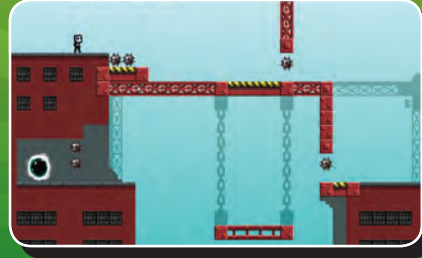


WORD QUEST

Kelimatör'den sıkılanlara

Şu kelime bulmaca oyunlarının devri hiç mi hiç geçmez, oyun yapımcıları sürekli bir üst seviyeye çıkarır bunu. Turbulenz de bunun son örneklerinden. HTML5 tabanlı oyun pek çok sosyal ağ ile de destekleniyor. İster sohbet edin ister oyunu oynayın. Oyunun türüyse klasik bir FRP gibi dursa da düşmanları kelime üreterek yendiğiniz arcade bir oyun sayılır. Kısıtlı zamanda en mantıklı kelimeleri üretin ve yaratıcılığına göre puanlandırılan hasar oranıyla düşmana vurun. Güzel bir macera hissi verilmiş ama bir süre sonra sizden para istemesi oyun bozanlık!

http://bit.ly/wordquest1



SKULLFACE

Yeni Super Meat Boy'a hoş geldin deyin!

Tabii ki abartıyorum SMB derken, ama Flash tabanlı olup da bu denli iyi tasarlanmış bir platform oyunu görmek gözlerimizi yaşartıyor. Kalbi sökülüp alınan kurukafa yüzlü karakterimiz Meat Boy'un yapabildiği her şeyi yapıyor hatta eğilebiliyor da. İster süreye göre yarışın ister sadece bölümü tamamlayam çalışın, zekice tasarlanmış bölümler bir hayli vaktinizi alacak. Zoru seven platform oyuncuları için birebir.

http://bit.ly/skullface1

UNUTULMAZ SERİLER

METAL SLUG

TAM BİR JETON CANAVARI

Bunca sayıdır bu köşeye Metal Slug'ı nasıl taşımadık hayretler içerisindeyim a dostlar! Emre de madem askerde, dedim bu ay buraya Metal Slug'ı konuk alayım. Eminim ki Metal Slug nedir, ne değildir biliyorsunuzdur. Çünkü kendisi 7 ana oyuna, pek çok yan oyuna sahip olmakla birlikte ütüye varana dek bütün oyun oynatabilen cihazlara çıkmış bir fenomendir. SNK'nın biz "ilerlemeli" oyun severlere armağınıdır. 1996'da herkesin Contra'yı örnek aldığı ve kötü çakmalarını yaptığı dönemde kendine has üslubu ile çıkagelen Metal Slug, asker temelli oynanışın yanında doğaüstü varlıkları, devasa mekanik savunma sistemlerini, oynanabilir dört karakteri ekrana yansıtarak maça 1-0 üstün başladı.

Metal Slug'ın değişmemiş birkaç yönü vardır. Birincisi, zordur. Düşman askerler veya yaratıklar ekrana hiç hesaba katmadığınız bir yerden girer, muhtemelen siz onu görürsünüz ama onlar çoktan kurşunlarını veya bombalarını kafanıza atmıştır. İşte burada devreye refleksleriniz girer. Hemen bir yöne kaçmalı, zıplamalı veya eğilmelisinizdir. Boss'ların ise tek çaresi zayıf noktasını bulmaktır. Bu da sabır ve iyi bir gözlem yeteneği gerektirir. Öyle Ramboculuk yaparak Metal Slug oyunlarını bitiremezsiniz. Bitirseniz bile eksik bir keyif alırsınız çünkü Metal Slug sadece "oyna-bitir" tarzı bir oyun değildir.

Gözüken ve gözükmeyen pek çok yerde eli bağlı köleler bulunur mesela. İlk oyundan NDS'e çıkan MS7'ye kadar bu hiç değişmemiştir. Gözükmeyen yerlere ateş ederek bu köleleri bulabildiğinizden sürekli bir araştırma yapmanız gerekir. Daha sonra puan toplama çılgınlığı var ki hiç sormayın. Pek çok gizli mücevheri bulacağım derken jetona servet harcayan çocuklar görmüşlüğüm var. Sonraki oyunlarda alternatif yollar filan derken zaten MS hep çok oynanabilen hem de her oynandığında aynı keyfi verebilen bir oyun serisi haline geldi. En son cep telefonlarına geldi oyun ve hâlâ çok keyifli be oyun!

Elbette bunun sırrı biraz da tekniğinde de yatıyor. Görsel olarak çok ayrı tonlar kullanması, piksel art'a yaklaşan kaplamalar sunması, "hevidımeşıngan" gibi dillere yapışmış müthiş seslendirmelere sahip olması, düşen meyveleri yiyince şişman ilerlemek, boss'ları rezil etmek, uçurumdan aşağı bakarken sümük şişmesi, zombi veya vampir olmak gibi onlarca absürd komedi unsuru kullanması ve bunları çok iyi sunması, Metal Slug'ın başarısını hiç de tesadüfe bağlamıyor. Bir ara Worms gibi 3B'ye dönüşme hevesi gütmedi değil, ama ağzının payını alıp bildiği yola devam etti sonra. Aslında pek de etti denilemez çünkü epeydir yeni oyun göremiyor Marco Rossi'yi sevenler. Aynı konseptte şöyle güzel bir PS Vita oyunu aslında ne güzel olurdu değil mi? **-Volkan Turan**











DIRK THE DARING

"Sorry Dirk but The Princess is..." Pardon, karıştı.

Disney'de eski bir animasyon ustası olan **Don Bluth**, Dragon's Lair projesine elini attığında herkes sevgi, cesaret ve inanç üzerine bir öykü, destansı bir animasyon izleyeceğini düşündü elbet. Sevdiceği için canını vermeye hazır bir şövalye, hain kötü kalpli bir ejderha ve kötü lüğün pençesinde masum bir prenses falan, her şey ne kadar naif ve saf değil mi? Ama siz durun hele...

Peki, prensesimizin bütün animasyonlarının aslında gerçek **Playboy** mankenlerinden mo dellenmesi? Bir erkek tarafından seslendirilme si? Oyun tarihinde göğüs uçları çizilen ilk bayan karakter olması? (Sapıkgezer) Buna bütün eki bin karşı çıkmasına rağmen Don Bluth'ın ısrar etmesi? Ama en önemlisi de az sonra ejderhaya burun kıllarını yaktıracak olan zavallı Dirk'in ve sizlerin bütün bunlardan habersiz olması? Alın çocukluğunuza okkalı bir tokat daha (buraya ŞLAK! efekti gelecek).

Tabii bütün bunlar yapımcı ekibin maddi yeter sizliklerinden kaynaklandığı için Dirk'ün de hakkını yemeyelim yani. Kendisi ne de olsa tarihin ilk quick-time-event sayılabilecek oyununda gerek mizah duygusu gerekse biraz şanslı kovboy tadındaki kahramanlıklarıyla cesur şövalye modelinin ilk prototipi haline geldi.

Ağır boyutta Mario sendromuna yakalanan Dirk, Prenses Daphne'yi ejderha **Singe**'nin ellerinden kurtardıktan sonra Daphne'yle mürvete ermiştir. Fakat çoluk çocuğa karışmasına rağmen prense sin bu sefer de şeytani büyücü Mordrock tarafın dan kaçırılması sonucu zamanın çeşitli dilimlerine bile yolculuk ederek kılıcını yeniden kuşanmak zorunda kalmıştır. Bu arada Daphne'nin peşinden bu kadar çok kişinin koş masını anlayabiliyorum ama şu Temel Reis'deki Safinaz'ın neden peşinden koşarlar çocukluğumdan beri anlam veremediğimi de sizlerle paylaşmak istedim.

Dragon's Lair şimdiye kadar yapılan bütün kon sol ve PC'lere çıkarıldığı için daha önce Dirk'le karşılaşmayı başaramadıysanız özellikle tebrik ediyoruz. Yoksa başrolünü üstlendiği dandirik TV serisinde de gördüğünüzü zannetmiyorum çünkü burada yayınlanmadı sanırsam. Biz milletçe Uwe Boll filmlerini tercih ediyoruz. Çekse ya şöyle güzel Dragon's Lair filmi.

-Emre Sümer

KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: Çoluk-çocuk sahibi adam
Yapımcı Firma: Don Bluth
Mesleği: Prenses kurtarmak, zamanda yolculuk, SSK'lı şövalyelik
Favori Platformları: Dragon's Lair çıkmamış bir sistem bulana bir kavanoz fiyatına...







PSN & XBLA

PSN



FIGHTING VIPERS

Giden günlerim oldu

Uzun süredir şu köşede incelediğim her Sega oyunu için Sega'dan 1 lira alsam şimdiye zengin olmuştum yeminle. Efendim bu ay da köşemize PSN ve XBLA için çıkacak olan Sega Model 2 Collection'da yer alan beş oyundan biri olan Fighting Vipers konuk oluyor. İsim tanıdık geldi mi? Evet bana da gelmedi. O yüzden fırsat bu fırsat deyip bu eski Saturn oyununa bir göz atayım dedim. Oyunumuz hayli yüksek oranda Virtua Fighter aromalı bir Soul Calibur çakması. Silahlarla dövüştüğümüz ve hiçbir karakterini tanımadığımız oyunda rakibimizin zırhına vurarak hasar veriyor, zamanla zırhında açılan kısımlara vurarak daha da büyük hasar veriyoruz. Köşeye sıkıştırma dayak kombolarını da katarsak oyunun bütün sistemi bundan ibaret. Zamanını bilemem ama şu an için oldukça kuru ve ortalama olan bu oyun içinse adamlar 10 numara online desteği kurmuşlar. Tamamen sorunsuz çalışıyor şerefsiz. E insan da o zaman "Eh be kardeşim bu oyuna mı harcadınız bu nimeti?" diyor haklı olarak. Dövüş ruh hastaları haricindekilere tavsiye etmiyorum. Açık ve net. **-Emre**

Platform: PS3, Xbox 360, Sega Saturn ;)
Çıkış Tarihi: 27 Aralık
Fiyat: 400 MP
Yapımcı: Sega
Oyuncu Sayısı: Dişediş, göze göz



XBLA



WARLORDS

Bir fiyatına dört Warlord

Uzun süredir şu köşede incelediğim her Atari oyunu için Atari'den 1 lira alsam şimdiye açlıktan sürünüyor olurdum yeminle. Gene de arada bir böyle klasik oyunların remake'lerini görmek iyi oluyor, dinozorum ama bunu oynamadım diyince utanıyor çünkü insan çoluktan çocuktan. Bu sayede el altından da koruyoruz karizmayı. Efendim şimdinin gençleri bilmezler (örnekte görüldüğü gibi), Warlords için Arkonid ya da Breakout gibi oyunların dört köşeli versiyonu diyebiliriz. Ekranın dört ayrı köşesinde yer alan dört ayrı Warlord'un kalelerini ortada dolaşan alev topu vasıtasıyla yıkmaya çalışırken aynı şekilde kendi lordumuzu da korumaya çalışıyoruz. Oldukça basit bir fikir olsa da zamanla oyun hızlanıp, alev toplarının sayısı artınca da ortalık şenleniyor bir anda. Kalesi yıkılıp lordu vurulan oyuncular eli boş gözü yaş oyundan şekilde oyundan ayrılırken sona kalan da Hakiki Öz Warlord ilan ediliyor. Lakin bu devlet işlerinin bayması da pek uzun sürmüyor ve "Eeeh ben olmuşum zaten Warlord" diyip kapatıveriyorsunuz oyunu. Sadece klasiği özleyenlere ya da feci basit oyunlar arayanlara... **-Emre**

Platform: Xbox 360, PS3
Çıkış Tarihi: 14 Aralık
Fiyat: 800MP, 10$
Yapımcı: Griptonite Games
Oyuncu Sayısı: 1-4

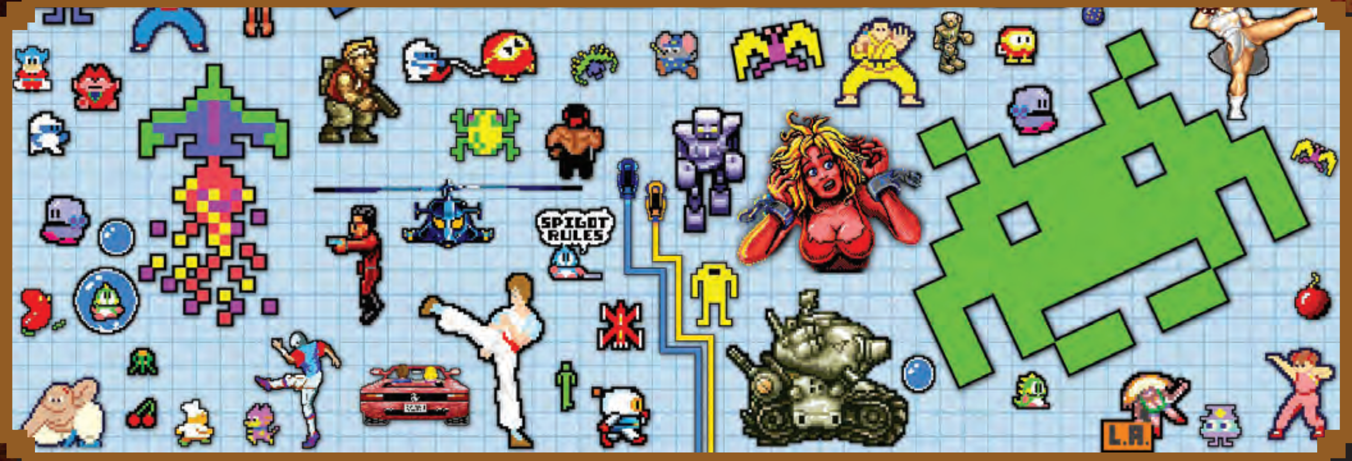


DİNOZORLAR SAVAŞIYOR



Tuğbek: İlk belirtiler ne zaman başladı?
Sinan: Dün akşam bir anda sessizleşti, çıt çıkmadı, tepki vermedi çok korktum.
Tuğbek: Çok fazla koşu yaptırıyor muydun?
Sinan: Eeee… Evet hani olimpiyat çıktı ya şimdi.
Tuğbek: Fazla koşturmaktan çatlatmış olmalısın.
Sinan: Hadi yaa… kurtulur mu peki?
Tuğbek: Hemen ameliyata alırsak bir şansı var. Vakit kaybetmiyelim sen de benim asistanım ol.
Sinan: Eee… peki napçam?
Tuğbek: Dur bekle operasyon çantamı alayım, sen de şurdan bir gazete ser masaya...
-Bir süre sonra-
Tuğbek: Saatçi tornavidası.
Sinan: Hangi boy?
Tuğbek: En büyüğü. Şu kablosunu tut diğer elinle. Evet sakin sakin, ufak ufak açalım parçası falan düşmesin.
Sinan: Bozmayız iyice di mi?
Tuğbek: Bundan daha bozuk bozulabiliyor mu sence?
Sinan: Sanmam.
Tuğbek: Lehim makinası o zaman.
Sinan: Dikkat et elini yakma.
Tuğbek: Ne yaptığımı biliyorum merak etme.
Sinan: Benim elimi de yakma sakın ama. Masa örtüsünü hiç yakma. Geçen sefer öldürüyodu annen bizi.
Tuğbek: Selobant!
Sinan: Paket bantı var burda.
Tuğbek: Dur kalem kutumda olcaktı. Tamam şuraya bastır şimdi ben yapıştırırken.
Sinan: Parmağımı niye bantladın be!
Tuğbek: Yanlış yere bastırıyon da ondan. Evet operasyon çok başarılı geçti. Bakalım tepki veriyor mu?
Sinan: Aha! Çıt çıt etti. İnanmıyorum çıt çıt etti!
Tuğbek: Evet hastayı kapatabiliriz! Bir Kuvikşat daha hayata döndü!
Sinan: Yaşasın! Yaşasın! Kafa ayarını düzeltip interneyşınıl karate oynayalım mı?
Tuğbek: Elbette. İçeriden pulsoksimetre ve defilabrator'u getirelim.

MÜZELİK OYUN KONSOLLARI VE AKSESUARLARI



SİZLERİ DEDELERİNİZLE TANIŞTIRACAĞIM, ÖNÜNÜZÜ İLİKLEYİN! -BERKAN CESUR

Günümüzün oyun dünyasında sanal gerçekliğe ne kadar yaklaşılsa da sadece 30 yıl bile geriye gitsek artık tarih olan teknoloji basamaklarına rastlamak mümkün. Kendi dönemlerinde birer efsane de olsalar değişen ve rekabete giren teknoloji, daha dünkü en yakın dostlarımızı hızla eskitmekle kalmayıp yerlerini onları hiç hatırlatmayacak yeniliklerle doldurdu bile. Başarılı da başarısız da olsalar, bu dosyamızda biraz da saygı duruşu içeren bir şekilde "eski"lere değineceğiz.

VIRTUAL BOY

3 BOYUTLU TELEVİZYON SAHİPLERİ, TELEVİZYONUNU KAPATIP DA OKUSUN

İlk eski dostumuz başarılı retro konsolları ile tanımaya alışık olduğumuz Nintendo'nun biricik ürünü Virtual Boy. Kasım 1994'te firma tarafından "oyunları kendi özel evreninizde deneyim edeceksiniz!" mottosuyla tanıtılan sanal oğlan, 1995 yılının ortalarında kullanıcıyla buluştu. Virtual Boy garip tasarımlı, kırmızı bir "sahil kenarlarındaki uzaklara bakma dürbünü"nün aynından olan bir tasarıma sahipti. Başlangıçta dünyanın ilk 3 boyutlu görüntü teknolojisine sahip olması daha çıkmadan milyonları heyecanlandırmaya yetse de işler hiç de beklenen gibi olmayacaktı. Konsol için ilk çıkışta üç ve ayda iki-üç oyun çıkarmayı planlayan Nintendo, trendin tutmaması üstüne yalnızca 22 oyun çıkarabildi ve böylelikle bu efsaneyi dosyamıza kondurmayı güzellikle başardı.



DREAMCAST VIBRATION PACK

TİTREMEK CİDDİ BİR İŞTİR

Beş liraya BİM'den aldığınız joystick'lerin atalarının da hep öyle titrediğini sanıyorsanız yanıldığınızı net bir şekilde söyleyebilirim. Özellikle ilk PlayStation'ın mirası bir şekilde yayılmış olan ve oyundaki aksiyonu daha derinden hissetmemizi sağlayan titreyen joystickler geçmişte bütün olarak erişilebilen nesneler değildi. Bunun bir satış taktiği olduğu açık olsa da Sega'nın Dreamcast'te bu hissin sağlanması için ayrı bir aparat gerekiyordu. Gerçi Korelilerin 2012'de StarCraft'ın ilk oyununu oynamaları gibi bu konsollar Japonya'da hâlâ üretilmeye ve oyunları çıkmaya devam ediyor. Bu yüzden Vibration Pack'i günümüzde bile online açık artırma sitelerinde satılırken görebilirsiniz.

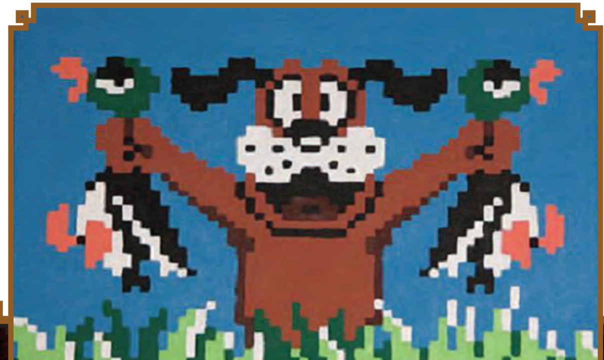


XG-1

DIŞIN DIŞIN!



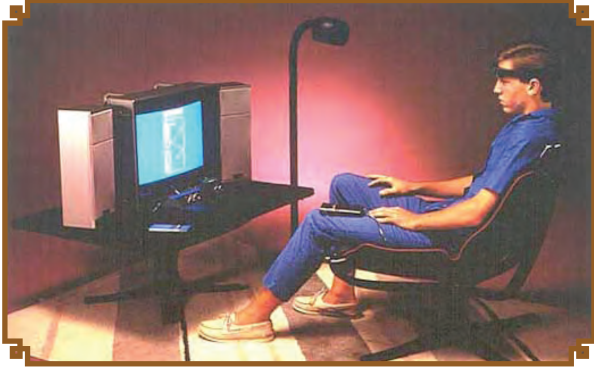
Duck Hunt oynarken kuşu vuramadığınızda gülmeye başlayan kuçunun sesi hâlâ kulaklarınızda mı yankılanıyor? O kuşu silahı aynaya doğrultarak yansıma yardımıyla vurmayı siz de mi denediniz? Eh o halde kullandığınız atari tabancasının büyük büyük babasını da merak etmişsinizdir. Şüphesiz ki atarilere yeni bir soluk getiren tabanca trendi ilk olarak 1987 yılında Atari XEGS ile gelen bir XG-1'den oluşmaktaydı. 12 adet oyun için kullanımı mümkün olan XG-1 ekran sinyallerini okumakta zorlanan bir teknolojiye sahipti. Tetiğe bastığınızda ekranın adeta bir fotoğraf makinesi gibi flaş çakması ise sinyalin daha okunabilir hale getirilmesinden başka bir işlem yığını değildi. Bu şekilde çok tutan teknoloji, kendinden sonra çıkan ev konsollarında da aksesuar akımını başlattı. (Şimdi Wii'de o beyaz kumandalar ile tenis oynuyorsanız bilin ki XG-1 dedenizin öncülüğündedir.)



ATARI MINDLINK

ATARI'DE BİR FALCI VARMIŞ, KAYNIM HEP ANLATIR

Konsolların ev istilası başladığında Atari firması birtakım farklı deneyimler yaratma peşindeydi. Çıkardığı onca oyun aksesuarının yanında "çıkaramadığı" aksesuarlar da epey ilgi çekici. 1983 yılında prototipi hazırlanmaya başlayan Atari Mindlink bir bant ile oyuncunun alnını sarıyordu. Kaş hareketlerini takip edip kızılötesi teknoloji ile konsola aktaran bu cihaz, böylelikle "akıl okuma oyunları" oluşturma peşindeydi ki macerası çokça süremedi. Daha prototip sürecindeyken yapılan testler, ürünün insanlarda tansiyon ve baş ağrısına yol açtığını analiz edince Atari Mindlink daha yıldızı parlayamadan sönmüş oldu.



NINTENDO POWER GLOVE

PARMAK UÇLARI KESİK DEĞİL AMA YİNE DE KARİZMATİK

Sadece uyumlu iki oyuna sahip Power Glove çıktığı dönem kısa süre şöhreti yakalasa da adını çabuk eskitip, tarih sahnesinde tozlu bir sayfa olarak kaldı. Nintendo tarafından yapımcılığı üstlenilen 1989 yapımlı The Wizard filminde Lucas Barton'ın "I love the Power Glove. It's so bad!" repliği elbet "Power Glove'a bayılıyorum. Çok fena bir şey!" anlamına geliyordu. Fakat halk bunu yanlış anlayıp "It's so bad" kısmını "çok kötü" yorumu olarak algılayınca işler karıştı. Beklenmeyen başarısızlığı ile unutulan Power Glove, ele geçirilen bir adet çok tuşlu eldivenden ibaretti.





SEGA GAME GEAR

PSP DE KİMMİŞ YAHU!

Atari Lynx ve TurboExpress'ten sonra üçüncü renkli el konsolu olarak piyasaya sunulan Sega Game Gear, ilk olarak Project Mercury adıyla 1989 yılında üzerinde çalışılmaya başlanılan bir sistemdi. Hızla biten çalışmalar ile Sega ürünü 1990 yılında ilk olarak Japonya'da satışa sundu. Tarihi boyunca 390 oyuna vitrinlik yapan sistem, ışıklandırmalı ekranı ve TV aparatı ile uzun bir dönem oyun severlere hizmet etmeyi başardı. Fakat tüm başarılarına rağmen, o da ne yazık ki kapitalizme kurban gidip, Game Boy'un önlenemez yükselişi ile sadece 11 milyon satarak piyasadan silinmek zorunda kaldı. Bu silinişin sebepleri arasında pilleri hemencecik mideye indirmesinin de etkisi yadsınamaz elbet...

SEGA ACTIVATOR

EN ZAYIF HALKA

Pratikte şu anki Kinect teknolojisinin aynısını sağlamaya çalışan Sega Activator, kendi dönemi için ne kadar öncü de olsa hareket algılayışı (ya da algılamayışı mı desek?) ve portatif sıkıntıları sebebiyle sınıfta kalıyordu. Sadece Mortal Kombat oyununu içeren sistem, halka şeklinde bir aparatın ortasına oyuncuyu alıyor ve kızıl ötesi ışınların el-kol ile kesilmesi duyarlılığına bağlı olarak çalışıyordu. Hassasiyetinin düşük olması ve insanların ürünün algılayabilmesi için hareketlerini yavaşça yapmaları ile ucube gibi gözükmesi yüzünden popülerlik kazanamayan Activator yine de bizden bir "Nice try bro!"yu hak ediyor.





JOYBOARD

TAHTA TABİİ, ZORUNA MI GİTTİ!

Wii Balance Board'un atası olan bu icat 1987 yılında üzerinde "Anne bak! Ellerimi kullanmıyorum!" yazan bir kutuda satışa sunuldu. Ürünün yapımcısı Amiga, uzun soluklu bir deneyim de vaat etse, ürünün kullanılabildiği sadece iki oyun çıktı. Üçüncü oyun ise sadece çıkma dedikoduları ile yetinip, Joyboard'un sonunu getirdi. İlk olarak bir kayak oyunu olan Mogul Maniac'ta kullanılan Joyboard sağa sola ve ileri geri olmak üzere dört sinyalin basitçe konsola iletilmesini sağlayan bir araçtı. Ürüne uyumlu ikinci oyun da yine Amiga tarafından geliştirilmiş olan müzik oyunu Off Your Rocker olarak kayıtlara geçti.

SAYILARLA NINTENDO TRENDLERİ

Peki günümüzün çeşitliliğinde yine de retro dönemlere hizmet etmiş firmalar kazanabiliyor mu? Buna tüm dönemlere tanıklık etmiş olan Nintendo'nun satış sayılarına göz atarak karar verelim.

Wii	89,3 Milyon
DS	149 Milyon
GameCube	21,74 Milyon
GameBoy Advance	81,51 Milyon
Virtual Boy	770 Bin
Nintendo 64	32,92 Milyon
Game Boy	118 Milyon
Super Nintendo	49,08 Milyon
NES	61,76 Milyon

KOLEKSİYON ÇILGINLIĞI

Bakmayın eski püskü gözüktüklerine! Zamanında az sayıda çıkmış ve şimdi bulması neredeyse mümkün olunmayan bu retro oyunlar ve parçaları, eBay üzerinden on binlerce dolara alıcısını bulabiliyor. Örnek verecek olursak Şubat 2010'da NES için geliştirilmiş Stadium Events oyunu 41.300$'a bir koleksiyoner tarafından satın alındı! Bugün Atari için geliştirilmiş Gamma Attack 50.000$'a alıcısını beklerken Air Raid ise 33.000$'dan koleksiyonerler tarafından ilan ile aranmakta.



GAME BOY CAMERA

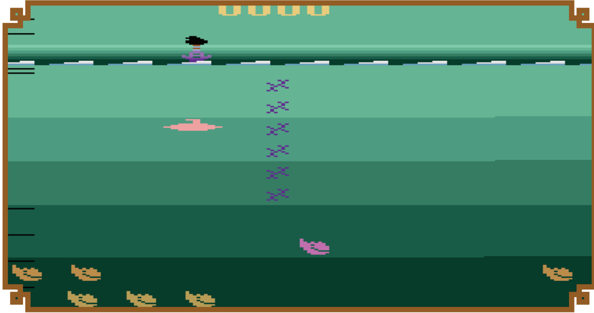
DUCK FACE'İN OLMADIĞI ZAMANLARDA KAMERA OLMAK

Nintendo tarafından 1998 yılında Game Boy ve Super Game Boy için çıkarılan bu ürün 256'ya 224 piksel formatında siyah beyaz fotoğraflar çekmek için tasarlanmıştı. 1999 yılında dünyanın en küçük dijital kamerası olarak Guinness Rekorlar Kitabı'na da giren bu ürün daha sonraları yayınlanan Game Boy Printer ile bir bütün olarak çalışıyor ve çektiği fotoğrafların termal baskı tekniğiyle çıktısı alınabiliyordu. 2003 yılında Game Boy Printer'ın üretimi durdurulunca ilgi kaybına uğrayan bu güzel kamera yerini dijital teknolojiye bırakırken, mobil ürünlerde fotoğraf makinesi olmasının da öncüsü oldu. Düşünsenize, o dönem "kaç mega piksel?" diye bir soru yok. İşte Guns'n Roses'ın Paradise City şarkısına öncü olan ilham da burdan geliyor olsa gerek. (Gerçi Paradise City bu üründen 10 yıl önce yazılmış bir parçaydı, aaaa yandı devreler.)

CVC GAMELINE

BİR STEAM DEĞİL

Zırt pırt çıkan DLC'lere küfretmek yeni bir trend mi sanıyorsunuz? O halde feci şekilde yanılıyorsunuz. Modem teknolojisi öncülerinden William von Meister ürettikleri yeni teknolojiyi oyun endüstrisinde kullanmanın yollarını arayınca ortaya Gameline çıktı. Gameline sayesinde Atari 2600 sahipleri dial-up ile sunuculara bağlanıp istedikleri oyunları download edebiliyorlardı. İndirilen oyunlar sadece 5 ya da 10 oynama hakkı sunuyor eğer yeniden oynamak istiyorsanız tekrar bir satın alma işlemi gerektiriyordu. Durun durun, hemen sövmeyin: Gameline doğum gününüzde ücretsiz oyun hediye ediyordu! 1983 yılında oyun endüstrisinde buhran yaşanınca Gameline da yavaş yavaş piyasadan silinmeye yüz tuttu ve azalarak kendini unutturdu.





COMMOCOFFEE 64

KAHVENİZ KAÇ BIT OLSUN?

Hiç yağmur yağarken, kahvenizi yudumlayıp da kasvetli bir oyun oynama deneyiminde bulundunuz mu? Eğer cevabınız evet ise bunun ne kadar zevkli bir durum olduğunu düşündüğünüze eminim. Max Payne serisinin olmadığı dönemde Commodore sahipleri de aynı istekle dolup taşınca İtalyan girişimciler çareyi Commocoffee'yi yapmakta bulmuş. Şimdilerde USB versiyonu bile zar-zor bulunabilecek bu tip kahve makinaları Commocoffee ile ünlenince o dönemde çok tutmuş. Ama tasarımcı firma ürünü İtalya dışına çıkaramayınca fikir de ürün de yerini boşluğa terk ederken, kahvelerimizi de öksüz bırakmış.

ATARI TRAKBALL

LAZERLİ FARELER SİZCE DE SAMİMİYETSİZ DEĞİL Mİ?

Mantık olarak eski toplu farelerimizin (o topun dokusunu sapık gibi ellerdim, bak aklıma geldi) atası olan Atari Trakball yalnızca 2600 modeli için çalışıyordu. Bilinen joystick formatlı tüm Atari oyunlarını birlikte oynayabileceğiniz Trakball sayesinde sinirlenip de joystick çubuğunu kırma gibi bir derdiniz kalmıyor, daha aktif el hareketleri ile oyundan daha fazla zevk almanız mümkün oluyordu. Benim gibi sapıklar da bunları elinde gezdirmekten acayip bir zevk alıyor ama kimselere ses etmiyordu *(Ben gayet ediyordum valla -Volkan)*.





SATELLAVIEW

ESKİDEN UYDUNUN 100. KANALLARINDA ABLALAR YOKMUŞ

Adından da anlaşılabileceği gibi veri aktarımı için uydu teknolojisini kullanan bu Nintendo Super Famicom yan ürünü, WOWOW TV kanalının sunucularını kullanıyor, böylece kira usulü hem oyun hem de uydu TV kullanımını sağlıyordu. 1997 yılında 116.378 kullanıcısı ile zirve yapan sistem, pahalı kira bedeli ve yeni teknolojiler sebebiyle düşüşe geçti. Temmuz 2001 yılında tüm kayıtlı kullanıcılarının sayısı 46 bine düşmüştü bile! Dönemin en verimli teknolojilerinden biri de olsa Japonya dışına hizmet vermemesi ve hızla gelişen teknoloji sebebiyle sayılı yıllar hayatta kalabilmiş Satellaview, adeta bir Türk filmi hüzünlenme efekti gibi buğulandı, daha da buğulandı ve ve acı bir şekilde yok oldu.

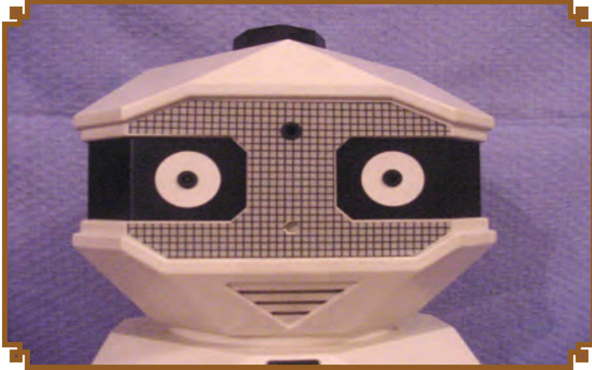


ATARI TABANCALARI NASIL ÇALIŞIR?

Eminiz ki tüm kullanıcılar Atari silahlarının çalışma prensibini merak etmiştir. Ekranda özel bir şey yokken nasıl oluyor da bu silahlar ekrandaki kuşumuzu vurmamızı sağlıyor?
Cevap basit. Hatırlarsanız ya da deneyim etme imkanınız varsa dikkat edin, tetiğe tam bastığınız anda ekran tamamen beyaza boyanır ve sadece hedef, ekranda siyah bir kare olarak belirir. Silahtaki sensörler ise bu siyah noktacığın beyazlar içinde var olup olmadığını kontrol eder. Eğer varsa hanenize bir puan eklerken yoksa da köpeğin otlar arasından belirip kıs kıs gülmesini sağlar. Nasıl, bir aydınlanma da siz yaşadınız değil mi?

ANDY THE ROBOT
EMİN OLUN MUTFAK ROBOTUNUZ DAHA ZEKİDİR

NASA geçtiğimiz yıllarda Curiosity'i Mars'a gönderirken her birimiz ekran başına kitlenmiştik. Günümüz teknolojisi ile bir insanın gitmesinin mümkün olmadığı bu uzaklık üretilen bu robot sayesinde başarılabiliyordu. Robotların geldiği son noktanın mükemmelliği aşikar da olsa 1985 yılında Axlon firması tarafından 119$ sabit fiyat ile satışa sunulan Andy'nin de bazı iddiaları vardı. ATARI 800 ve Commodore 64 için çıkan Andy dünyanın ilk kişiliği programlanabilen robotuydu. Değişken, kızgın, üzgün, arkadaş canlısı, çapkın ve birçok ruhsal hali programlanabilen robotun yaptığı tek şey tekerlekleri ile hareket etmek de olsa, Andy, Axlon firmasının üretime devam etmesi için yeterli ekonomik kaynağı toplayabilmişti.





DREAMEYE
CAM VAR MI?

Sadece Japonya'da satışa sunulan bu Dreamcast aparatı şimdilerde bizim için 3-4 liraya herhangi bir teknoloji mağazasından satın alınabilen web kamerasının daha basit bir hali olarak tasarlanmıştı. PlayStation 2 ve 3'te kullanılan Eye Toy ve PS Eye'ın atası olan minik dostumuz beraberinde bir mikrofon ile evimize konuk oluyordu. Çektiği tüm fotoğrafların kullanılması için bir adet Dreamcast Memory Card'a ihtiyaç duyan sistem, ayrıca fotoğrafları da 320'ye 240 piksel şeklinde çekiyordu. Şimdi DSLR makinelerimiz ile cirit atarken arada şükretmeyi de unutmuyoruz sayın okurlar...

GAME MATE 2
KABLOSUZSANIZ KABLO SİZSİNİZ

"Arkanıza yaslanarak eğlenmeye devam edin!" sloganı ile piyasaya sürülen Game Mate 2, gözlerimizi yaşartırcasına başarılı bir üründü. Bu sevimli dostumuz dünyanın ilk kablosuz joystick'iydi! Çıktığı dönem Atari, Tele-Game ve Commodore VIC-20 uyumluluğu ile bu sistemleri kullananları hayli sevindiren ürün hem konsol anlayışında portatiflik kaygısını başlatmış hem de eğlence anlayışında günümüzde bile devam eden bir standardı başlatmıştı. Kutu içeriği iki adet joystick ve bir adet anten şeklinde olan Game Mate 2 hem inanılmaz satış başarısına imza attı hem de geleceğin oyun donanımlarına öncü oldu. Sanıyorum ki yapımcıları 2012 yılında bile muzdarip olduğumuz "pili azalmış Guitar Hero gitarı çilesi"ni görse kendilerini bugün bile yerden yere vuruyorlardır.



ATARI HOME PONG
DÜNYANIN EN BASİT GRAFİKLİ EĞLENCESİ

Pong oyununun kabin versiyonlarındaki müthiş başarısı ve getirdiği Atari şöhreti ile firma önemli bir karar alarak bu oyunu portatif bir şekliyle evlere taşımak istedi. Bizden duymuş gibi olmayın ama Atari Home Pong, ilk olarak Darlene kod adıyla tasarıma alınmış. Bunun sebebi de firmada çalışmakta olan Darlene ablamızın tüm Atari firmasınca güzellik ve çekiciliği ile bilinmesi imiş. Hayli zorlu onaylanmama sorunlarını aşan ürün, en sonunda 1976'da kabul edilmiş ve evden eve yayılmaya başlamış. Bu basit oyunun mekaniklerini taklit eden oyun yapımcıları günümüzde hâlâ aynı mantıkta oyunlar üretmekte ve oyuncuların da ilgisini çekmekte zorlanmamakta. Hal böyle olunca oyunun başarısını sorgulamamız bile yersiz olur sanırım.



COMMODORE FOOT PEDAL SV-129
DEBRİYAJ ORTADA

Üçüncü parti yazılım ve donanım kullanımını engellemekte yetersiz kalan online oyunları deneyim etmiş olan okurlar eminim bu oyunlarda daha hızlı hareket ve kombo imkanı sağlayan ayak pedallarının piyasasına da hakimdir. En azından göz ucuyla da olsa satışın yapıldığı siteleri görmüştür. İşte bu pedalların büyük büyük babası Commodore'un tüm versiyonları için geçerli olan Foot Pedal olarak karşımıza çıkıyor. Joystick'teki 3 tuşu pedaldaki sarı kırmızı ve yeşil tuşlara atayabildiğimiz aparat ile elimiz işte ayağımız oynaşta olabiliyordu. Amiga QuickJoy uyumluluğu da olan ürüne hâlâ yabancı açık artırma sitelerinde rastlamak mümkün.





NEED FOR SPEED

HER ŞEYİ BAŞLATAN OYUN...

-GÖKTUĞ YÜKSEL

Megarace bir kenara dursun, Hard Drivin başka bir kenara... 4D Sports Driving yine kendine bir kenar bulsun, Test Drive da sırtını yine başka bir kenara yaslasın... Hıza, arabalara, öncekilerden değişik sürüş motoruna, oyun içi soundtrack olayında bir devrime ve de en önemlisi "sürüş zevkine" olan hasretimizi sanki patlamış bir volkan gibi (hani Volkan'ın köşesi ya, kıyak geçiyorum hacıma) karşılayan Need for Speed'i kaleme alıyorum şu anda...

Evet, konsol dünyasını 1994, PC dünyasını ise 1995'de alt üst eden bir yarış oyunuydu Need for Speed... Full adı "Road and Track Presents: Need for Speed" olan bu muhteşem oyunu ilk oynadığımda daha ben "Road and Track"'in dergi olduğunu falan bile bilmiyordum... İnternet bile yoktu evimizde. Ama Need for Speed'in namını duymuştum... O sıralar Amerika'ya yeni taşınmış dayımdan herkes bir şeyler istiyordu, ben de düşünüp taşınıp "Need for Speed" istemiştim... Evet, oyunum ta Amerika'dan Türkiye'ye, orijinal bir şekilde, büyük kutusuyla postalanmıştı... O kadar araba manyağıyım işte çocukluktan beri. Tabii ki 95 yılında da ailenizin asfalt ağlatan yazarı Gök modunda, PC Oyun dergisinde bu oyunun incelemesini yapmıştım... Evet, 17 sene önceki bir inceleme... Bu kısa yazımda da her konu paragrafı sonunda, vakt-i zamanında ne demişim onu eklemek istiyorum. Maksat değişiklik ve fantezi olsun...

AH O GRAFİKLER

Eski yazıma baktım da, o sıralar oyunu, çok popüler olan Screamer 2 isimli oyunla kıyaslamışım ve NFS, Screamer 2'yi ezmiş geçmiş. Ehueueh... Özellikle grafik konusunda sanırım kaplamalar ve o değişik görseller açısından oyun çığır açmıştı. Tabii ki oyun başlamadan evvel gösterilen, o zamanlar "dijitize edilmiş görüntüler" dediğimiz videolar da cabası. Benim gibi araba manyağı çocuklara öyle spin atan Corvette'ler, Ferrari Testarossa'lar falan gösterince, daha sonra da o güzelim oyunda aynı şeyleri karşımıza güzel bir şekilde sununca, resmen cenneti evimize getirmişti EA. Özellikle ön plana çıkartılan o Dodge Viper ve Corvette ZR1, Amerikan kültürüne ve ürünlerine olan aşkımı katlamakta ve Amerikan Fanboyu olmamda büyük rol oynamıştı. 95'de grafikler hakkında aynen şu lafı etmişim: ***"Sabahtan beri grafiklerin mükemmelliğinden bahsediyorum. Eğer bilgisayarınız iyiyse oyunu mutlaka 640x480 grafik modunda oynamalısınız. Gözlerinize inanamayacaksınız. Eğer hızlı bir bilgisayarınız varsa bu oyundan sonsuz zevk alabilirsiniz. Ayrıca yükleme anındaki araba resimleri de tek kelimeyle muhteşem. Süper netlikte olan bu araba resimlerine bakmak için bile bu oyuun alabilirsiniz."*** Ehueuheuhe...

PEKİ YA OYNANABİLİRLİK...

NFS'nin zamanın diğer yarış oyunlarından büyük bir farkı da hiç şüphesiz "manzaralı açık yolda sürüş keyfi" olayıydı bence. Diğer yarış oyunlarında etrafta genelde tekrarlanan binalar, aynı yapılar, aynı arabalar sıkmaya başlıyordu. NFS ise öyle değildi, bir noktadan diğerine giderken, bir gördüğümüz şeyi bir daha görmüyorduk... Hatta o iki nokta arası üçe bölünmüştü, üç ayrı yarış şeklinde olaya dalıyorduk. Trafikte karşınıza



LAMBORGHINI DIABLO VT
CAR SHOWCASE



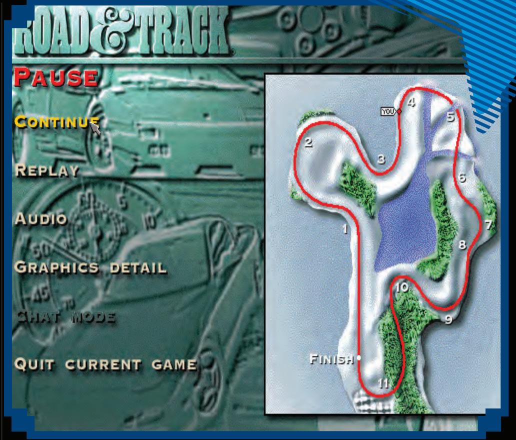












çıkan, normal sürücüler falan resmen bizlere "araba sürme hissini" veriyordu. Kokpit kamerasının, zamanın en iyisi olması, arabaların daha bir oturaklı olması (ve maalesef 2012'de çıkan NFS Most Wanted'daki gibi karton araba gibi sağa sola uçmaması), her arabanın sürüş hissiyatının diğerinen farklı olması gibi şeyler, NFS'yi rakiplerinin çok önüne koyuyordu. Zaten sonradan öğrenmiştim, adamlar Road and Track dergisi ile o yüzden ortak bir çalışma yapmışlar, her arabanın sürüşü diğerinden farklı olsun, ve oyun genel olarak daha gerçekçi olsun diye... Hey yavrum hey beaaaaa... Tabii ki o polis kovalamacalarını falan hesaba bile katmadım henüz. Bir de onları eklerseniz ohoooo... 16'lık Gök++ olarak zamanında şunu demişiz: ***"Tek kelimeyle mükemmel bir oynanabilirliği var bu oyunun. Yani bir başladınız mı kendinizi oyundan çekip kurtarmanız biraz zor oluyor. Hani çekirdek yemeye başlarsınız da bir daha bırakamazsınız ya, işte aynen onun gibi."*** Evet, bu arada gördüğünüz üzere oyun içinde yiyecek muhabbeti yapmaya 17 sene evvel başlamışım. Ağaç yaşken eğilmiş ne diyelim. :)

SES VE MÜZİK

Sanırım o sıralar hiçbir yarış oyununun soundtrack'i NFS soundtrack'i kadar iyi değildi arkadaşlar. Hatta belki de hiçbir oyununki o kadar iyi değildi. O riffler falan beni direktman havaya sokmaya yetiyordu. Ses efektleri de çok başarılı idi, zamanına göre tabii. Zaten oyunun kapağına da "Dolby Surround" diye boşuna basmamışlardır sanırım... Trafikte diğer arabaların seslerinden tutun, kendi arabanızın motor ve lastik seslerine kadar her şey aşmış vaziyette idi. Görünen o ki, 16'lık junior Gök'e acayip gaz vermiş: ***"Dediğim gibi müzikler rock ağırlıklı ve ultra süper mükemmel ve dehşet. Acayip gaza getiriyor. Sırf müzikleri dinlemek için bile bu oyunu alabilirsiniz. Bu oyunda her şeyin olduğu gibi ses efektlerinin de süper olması çok doğal. Hele o rampalardan uçtuktan sonra yere düştüğünüzde çıkan o arka tamponu vurma sesine bayılıyorum. Ayrıca 3D ses özelliği kullanması da bir artı tabii ki."*** :) 3D ses özelliği kullanması neymiş lan... Hahahaha...

ÇOK ÖZEL

Evet, Need for Speed, benim için hep çok özel ve çok güzel bir oyun olmuştur, hayatımın sonuna kadar da kalbimde yeri apayrıdır. Bana araba sevdasını aşılamış en önemli oyun sanırım budur... Serinin bütün oyunlarını çeşitli dergilerde inceledim, hiçbirini es geçmedim. Bazı oyunlar iyiydi, bazılarını pek beğenmedim. Ama NFS, NFS'dir, yeri apayrıdır benim için. Bu nostaljik yazıda da hayatımı değiştirmekte rolü bulunan bu güzel oyunu tekrardan kısaca incelediğim için kendimi mutlu ve huzurlu hissediyorum. Böyle enteresan bir mutluluk var içimde. Hani böyle çekirdek yerken bazen uzaklara dalarsınız da çekirdek tabağına bakmadan, elinizi oraya götürüp çektiğiniz çekirdeği elinize ilk aldığınızda ve çekirdeğin büyük olduğunu anladığınızda "ulan ne bahtlı adamım, bakmadan büyük çekirdek çektim" dersiniz ve mutluluk duyarsınız ya, işte o türden bir mutluluk. Eheuuеuhe.

SONUÇ

Oyuna 17 sene önce 95 puan vermişim, puanım da hâlâ değişmiş değil... :) Zamanının en başarılı yarış oyunuydu, şimdi bile açıp oynayabilirim yani o derece güzel bir oyundu. Tabii şimdi oyunu açıp oynasam, daha ziyade nostalji yapmak için, 16 yaşındaki hayatımı ve o sıralar olan biteni hatırlamak için oynarım ama zaten Son Jeton bölümünün de olayı bu... Sonuç olarak yazımı yine ilk inceleme yazımdaki sonuç ibaresi ile bitirmek istiyorum: ***"Sonuç olarak Need for Speed kesinlikle alınması gereken bir oyun. Mutlaka alın."***



SON KARAR

GRAFIK	10/11
SES VE MÜZİK	10/11
HIKAYE / ATMOSFER	9/11
EGLENCE	10/11

Dünyanın en iyi bilenen, en meşhur yarış oyunu serisinin ilk adımını atan oyun... Genel kültür açısından bile oynanması gerekli...

9.5

Ne Kadar Oynanır?
Hayatınızın sonuna kadar...

PC | PS1

> **Tür:** Yarış > **Yapım:** EA Canada > **Dağıtım:** EA Games > **Sistem:** Ekonomik
> **Dijital İndirme:** Origin > **Yaş Sınırı:** 7+ > **Dahası İçin:** http://nfstr.com



Oradaydım



UMUTSUZ ATLAYIŞ

[FInal Fantasy VIII - Lunar Base]
İnsan değişebilen bir varlık. Kimi zaman bir olay, kimi zaman bir filmden bir replik, kimi zaman yalnızca kendi içinde aldığı bir karardır insanı değiştiren. Kimi zaman da "o insan"ı bulması, "o"nun için kendi mantığını esnetebileceğinin farkına varmasıdır değişme sebebi. Yalnızca ve yalnızca mantığının sesini dinlemeyi kendisine kural edinmiş Squall için bile.
Rinoa'nın bedeni Ultimecia tarafından ele geçirilip uzayda hapis tutulan Adel'i serbest bırakmak için kullanılmıştı. Adel serbest kaldıktan sonra Rinoa ile işi kalmayan Ultimecia onu uzayın boşluğuna terk etmişti. Boşlukta sürüklenip sayılı dakikaların geçmesini bekleyen Rinoa için yapılabilecek hiçbir şey yoktu. Yıkılmakta olan Lunar Base'den bir kaçış kapsülü ile ayrılan Squall kesin bir şekilde çaresizdi. Yine de o sırada çaresizlikten ziyade öfke ve panik hissediyordu. Rinoa'yı kurtarmak için yapılabilecek bir şey düşünmeye çalışıyordu. Ama yoktu. Üvey ablası Ellone'dan yardım diliyordu ama o da ne kadar istese de yardımcı olamıyordu. En sonunda hiçbir yanıt bulamayan Squall, Rinoa'nın peşinden uzayın boşluğuna atladı.
Atlarken Squall'ın aklında bir plan mı vardı? Hayır yoktu. Sevdiği kızın ölürken yalnız olmaması için, onunla beraber ölmek için mi atladı? Hayır, sebep o da değildi. Atlamasındaki tek sebep sevdiği kızı korumak istemesiydi. Bu kadar basit. Bunu başarıp başaramayacağı sorusu aklının herhangi bir köşesinde yoktu. Bir "mucize"den daha azı olarak nitelendirilemeyecek bir şekilde karşılarına terk edilmiş Ragnarok gemisi çıkmasaydı da Squall, Rinoa'nın yanında "sebepsiz" yere ölmüş olacaktı. Moral bozukluğunu onunla paylaşmak isteyen arkadaşına "git duvara konuş" diyebilen biriyken sevdiği kızın ardından düşünmeden uzay boşluğuna ölümüne atlayabilen bir romantiğe dönüşmüştü Squall. İtiraf etmese bile... **-Ömer Akdağ**







PIXEL YAZITLARI

DOĞRU ZAMANDA YANLIŞ YERDE OLAN OYUN

Bu ay sizlere kalitenin ne yazık ki her zaman iş yapmadığını ispatlayan hüzünlü bir öykü anlatacağım. Çünkü bazen sadece doğru zamanda doğru yerde olmak hepsinden çok daha fazla şey ifade edebiliyor.
OutRun, After Burner, Virtua Fighter gibi sayısız klasiklerle oyun tarihinin tartışmasız en başarılı isimlerinden biri olan **Yu Suzuki**'nin üzerinde iki yıldan fazladır çalıştığı projesi **Shenmue**, baştan aşağı yepyeni fikirler içeriyordu. 2000 yılında büyük umutlarla **Dreamcast** için çıkarılan oyunda oyuncular GTA tarzı kocaman bir üç boyutlu dünyada tıpkı gerçek dünyadaki gibi elinde hiçbir ipucu olmadığı için tek tek insanlarla konuşarak bilgi topluyor, atari salonunda isterse Hang-On oynuyor, takıldığı mekânda kavga çıkarsa bulaşabiliyor, aynı anda da hava şartları değişirken zaman da ilerliyordu. Ama temel öykü ise ancak doğru yerde doğru olaylara denk gelirseniz ilerliyordu. Tıpkı gerçek hayat gibi. Şimdi düşünüyorum da bayağı ironik bir durummuş aslında bu.
Gelgelelim şu anki karşılığı olan yaklaşık 90 milyon dolar lık maliyetiyle o döneme kadar yapılmış en pahalı oyun olarak Guinness Rekorlar Kitabı'na giren, oyundaki en küçük NPC'nin bile tek tek seslendirildiği ve gerçek anlamda bir film yönetmenliğine sahip olan Shenmue (hem de 2000'de!), oyun dergilerinden olağanüstü notlar almasına karşılık oyunculardan beklediği ilgiyi göremedi. Çünkü oyunun çıktığı dönemde piyasayı PS2 çoktan küle çevirmiş, bu yüzden gerçekten çok az oyuncu bu gizli cevheri keşfedebilmişti. Ki garip biçimde oyunun tarzı birçok oyuncuya da itici geliyordu.
Bu yüzden ikinci oyununun sadece Dreamcast'e değil, yepyeni bir neslin gençlerinden olan Xbox'a da çıkmasına karar verildi. Lakin dibine kadar Çin kültüründe yoğrulmuş oyun, bu seferde en batılı sisteme çıkarılmıştı ve tıpkı Dreamcast gibi Xbox da yarışı sonucu sırada tamamlayacaktı. Bu da gene inanılmaz yüksek kalitesine rağmen ikinci oyunun ilkinden bile az kişiye ulaşması anlamına geliyordu. Nihayetinde aslında 16 bölümden oluşacak bu seri maliyetini bile karşılayamaması sonucu yarıda bırakıldı ve ondan yıllar sonra dandirik bir kuş oyunu dünyayı kasıp kavurdu. Şaşırmamak lazım, ne de olsa sadece PES ve Call of Duty oynayarak ahkam kesen insanlarla dolu bir gezegende yaşıyoruz. **-Emre Sümer**







Eski Dergilerim

Henüz Namco'yla Bandai'nin birleşmediği, eski çamların bardak olmadığı zamanlardan kalma bir broşüre bakıyorsunuz... Ama görüyorsunuz ki Namco o zaman da kendisiyle çelişir, havasından geçilmezdi. Günümüzden farkı, o zamanlar genelde haklı olmasıydı!

namco®

NO HYPE. JUST GAMES.



www.namco.com

NAMCO

NO HYPE.

JUST GAMES.

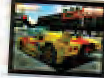


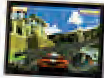




HEARD OF TEKKEN 2? WELL, THIS IS SOUL BLADE.
IT'S GOT MULTIPLE WEAPONS.
IT'S GOT TRUE WEAPON-TO-WEAPON FIGHTING.
IT'S GOT THE MOST INTENSE FIGHTERS.
YOU MIGHT GET YOUR BUTT KICKED.
TAKE A STAB AT IT. IT'S FUN.



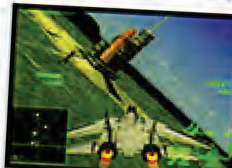




RAGE RACER IS NEW FROM THE ROAD UP.
YOU DRIVE REALLY FAST CARS.
YOU WIN PRIZE MONEY.
YOU BUY FASTER CARS.
OR TUNE-UPS. OR MORE POWER. OR BETTER HANDLING.
SO YOU CAN REALLY KICK SOME ASPHALT.



THIS IS ACE COMBAT 2.
IT'S A JET FIGHTER GAME.
IT HAS INCREDIBLY REALISTIC DOGFIGHTS.
IT HAS REALLY SMART ENEMY PILOTS.
MAYBE EVEN SMARTER THAN YOU.
GOOD LUCK.







Oyungezer
SAYI: 63 - 2013/01

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Nurettin Tan, Fatih Eş

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Yasemin Ezgimen, yasemin@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 6 Ocak 2013

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.



Nefret ettiğiniz bir oyun sizi dumura uğratabilir... Hazırsanız, başlıyoruz.

DmC
Devil May Cry™

YENİ DEVIL MAY CRY
OYUNGEZER'İN YENİ SAYISINDA OLACAK!

BIOSHOCK INFINITE



ÖN SİPARİŞTE

Ön sipariş veren müşterilerimize göndereceğimiz kod ile Industrial Revolution oyunu hediye! Oynanabilir 60'a yakın yap-boz, üstelik hepsi ÜCRETSİZ!

18 www.pegi.info

IRRATIONAL GAMES

2K GAMES

ARAL